

Destacável quinzenal sobre microcomputadores  
N.º 42 Março 1987  
Coordenação de Fernando Antunes



Passatempo MicroSe7e/

Triudus 10.º Aniversário



500  
CONTOS  
DE  
PRÉMIOS

UM LEITOR  
DE QUELUZ

PREMIADO COM UM  
AMSTRAD PCW-1512

**T**udo muito simples! Dizíamos em Outubro do ano passado. E assim foi de facto com o passatempo «MicroSe7e»/Triudus 10.º aniversário que animou as nossas colunas durante quatro meses — mais dois do que pensávamos. E porquê? Porque tal nos foi imposto pelos nossos leitores — alguns deles experimentar dificuldades inesperadas para acertar nas dez questões seleccionadas pela Triudus —, Triudus que assinalou, assim, da melhor maneira, os dez anos da sua existência.

Procurámos deste modo alargar o tempo de duração deste passatempo, ao mesmo tempo que também tivemos a preocupação de «descodificar» uma ou outra das perguntas que se apresentavam mais complicadas.

Para este passatempo instituímos a Triudus um valioso conjunto de prémios que iam desde um Amstrad PCW-1512 c/1.ª Drive, no valor de 133 400\$00, até uma light pen/ sem contar com quase meio milhão de cassetes para os concorrentes que se classificaram depois do 10.º lugar. Enfim, tal como então dissemos, prémios para toda a gente.

As respostas, engrossando **dossiers** e **dossiers** da Triudus, foram avaliadas por um júri que integrou representantes do «MicroSe7e» e da empresa patrocinadora. Todas as questões colocadas eram, sem dúvida, interessantes — umas de carácter técnico, outras não — e a última que desafiava a capacidade dos nossos leitores para os «spots» publicitários, pedia aos concorrentes que definissem a Triudus numa frase com um máximo de cinco palavras. Era esta a pergunta que desempateava — e que iria contar especialmente para a atribuição dos prémios.

#### GRANDE IMPACTE!

O concurso MicroSe7e/Triudus 10.º aniversário obteve um grande impacto. Muitas respostas e frases publicitárias mesmo brilhantes — algumas das quais não chegaram a ser consideradas porque os quesitos técnicos as invalidaram. Uma das **escorregadelas** mais frequentes foi a entidade do introdutor do Spectrum em Portugal — a identidade comercial, claro está! Muitos dos nossos leitores afixavam ter sido a Timex quando a resposta acertada era a Landry. O seu a seu dono!

O primeiro prémio era, nem mais nem menos, que um Amstrad PC — o micro profissional do ano. E os restantes não ficavam atrás daquele — o Plus 2, um êxito já consagrado, e as impressoras de renome, Seikosha. Tudo no valor aproximado de 500 mil escudos — o prémio maior até hoje instituído para um passatempo com estas características.

Vejamos mais à frente a relação dos prémios que a Triudus se incumbirá de enviar aos respectivos domicílios, o que não invalida que os concorrentes de Lisboa, que o queiram fazer, se desloquem às instalações daquela nossa patrocinadora — na R. António Pedro, 76, 2.º, 1000-Lisboa (telef. 563745-521749).

Para quem pretenda possuir a ficha completa da Triudus diremos que o seu Departamento Profissional se situa na Praça Olegário Mariano, 1, 2.º Dt.º — 1100 Lisboa e a Assistência na R. Alves Torgo, 19-B, 1000 Lisboa.

## TRÊS ANOS É QUASE UMA VIDA!

Foi em Março de 1984 que apareceu, pela primeira vez o «MicroSe7e» — inicialmente em formato original, um caderninho excelente para coleccionar, depois em formato maior. Em três anos cumpriu-se um objectivo: aumentar o número de leitores do «Se7e» e procurar para todos eles uma variante de leitura e distração, ou seja, preencher a curiosidade de milhares dos nossos leitores que também se interessavam por microcomputadores. Esse objectivo foi plenamente atingido! Promovemos

concursos, passatempos, instituímos prémios valiosos com a colaboração de alguns dos nossos anunciantes (a Triudus teve um papel extraordinário no apoio às nossas iniciativas, sem esquecer, claro, o apoio precioso da Neval que nos ajudou nesse concurso impar que foi o Softmania).

Constituímos um excelente naipe de colaboradores, não faltaram os apelos a mais páginas, mais colaboração e os mapas e pokes enviados pelos nossos leitores.

Dentro do espaço disponível (e como tem sido difícil esta batalha...) procurámos contentar toda a gente. Ainda em 1986 promovemos um inquérito que nos permitiu avaliar até onde poderíamos ainda ir — rectificar eventualmente o que estivesse menos bem, mas sentíamos também que sem ovos não se poderiam fazer omeletes, ou seja, sem espaço, como crescer?

Três anos é quase uma vida para iniciativas deste tipo. Para elas precisamos contudo de outros apoios — dos nossos

anunciantes e das contribuições várias que continuaremos a registar. Queremos — por nós — continuar e ir mais além. Assim nos ajudem aqueles que estão hoje ligados ao mercado dos micros — um mercado florescente. Sem essa ajuda — acreditem — a caminhada, daqui em diante, tornar-se-á mais difícil. Um abraço de todos os que têm colaborado com o «MicroSe7e», para todos os que nos lêem.

Fernando Antunes

## JOGOS INTERACTIVOS?!! OU AS RAZÕES DE UMA POLÉMICA

**B**asicamente, quando se fala de um jogo «interactivo», fala-se da sobreposição de uma imagem criada pelo computador numa imagem vídeo reflexo da realidade. Podemos pensar neste tipo de jogos como a fusão da realidade com a ficção, com o fim de construir um mundo que a cada minuto nos fascina mais, arrastando-nos para ele de uma forma quase imperceptível.

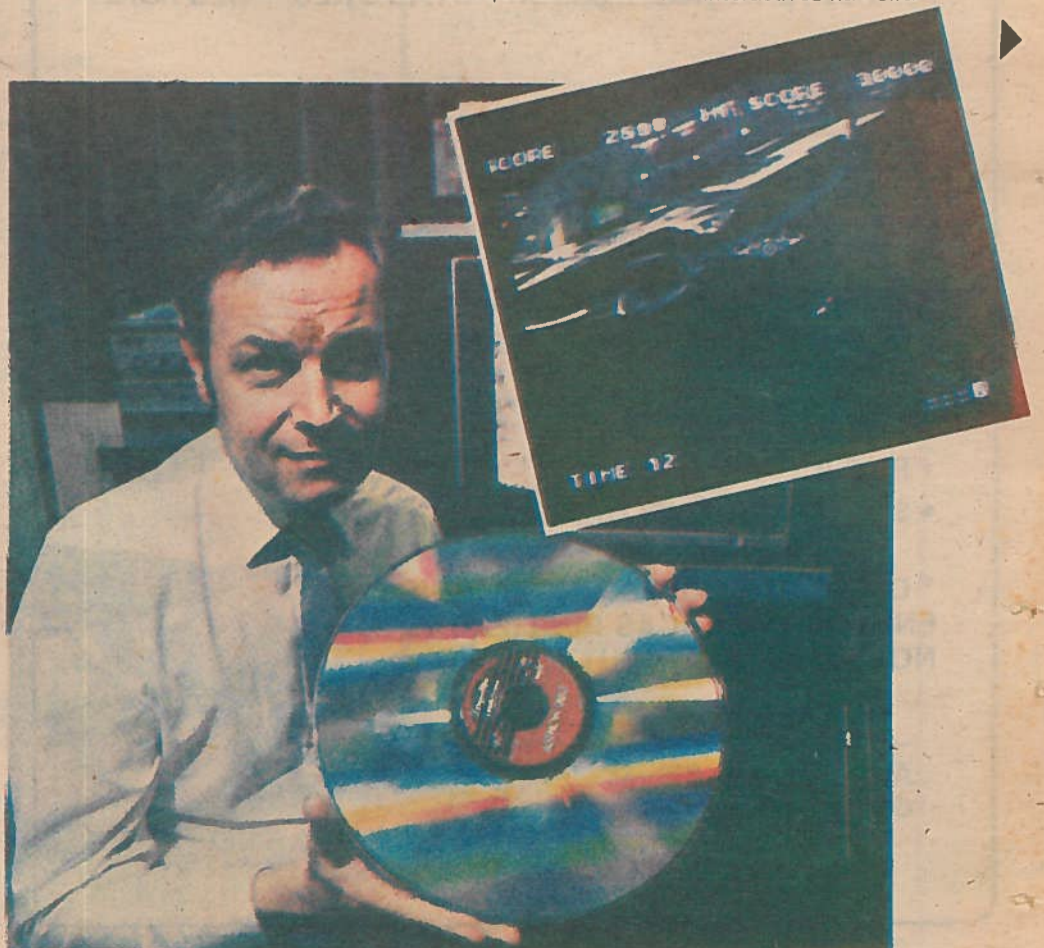
O jogo interactivo é em poucas palavras, um jogo, e, simultaneamente, um filme. É um aproveitamento conjunto das potencialidades de um computador e de um suporte magnético de imagem vídeo. Embora para nós, portugueses, o que acabamos de descrever pareça uma novidade no campo da alta tecnologia, na realidade não o é. Em Londres, há quase três anos, a PIONEER fazia já a demonstração do sistema que propunha neste domínio e que então era constituído pelo LD 700, leitor de laser disc, e pelo PX-7 MSX, computador que se pode considerar MSX, standard e que, para além de permitir a interligação ao LD-700, não apresenta características extra-normais. A tudo isto, a PIONEER adicionou ainda uma requintada cadeira, que apelidou de **BODYSONIC**, e que durante o jogo ajudava a criar o ambiente adequado não só através dos ruídos que emitia, mas também pela trepidação que iniciava quando, por exemplo, as naves embatiam, explodiam, etc. A complementar este super-sistema foram, nessa altura, apresentados dois jogos de arcadia, o **Dragon's Lair** (agora também em versão Spectrum 48K), e o **Astron Belt**, que, como é evidente, tentavam explorar o máximo das muitas potencialidades do hardware disponível.

#### «DIVERGÊNCIA DE OPINIÕES»

Enquanto no velho continente a PIONEER marcava pontos e a PHILIPS se preparava para fazer o mesmo, nos Estados Unidos a **América RDI Video Systems** lançava um sistema para atingir o grande público como cliente, o **Halcyon**. Este sistema adicionava ainda às características gerais, também comuns ao da PIONEER, o dom da fala, através de um sintetizador de palavra, e a capacidade de reconhecer comandos falados

(reconhecimento da voz). Seguindo nesta viagem pelo mundo, temos como última paragem no outro lado do globo, o Japão, país onde a JVC, ligada desde o início a projectos semelhantes, apresentava o seu terceiro computador **MSX** que, tal como o seu antecessor, permitia uma ligação directa com o disco vídeo de alta densidade (**VHD**) produto da mesma marca (é interessante notar que, entre o software de suporte, esta marca apresentou uma versão do, nosso conhecido, **Pole Position** em que como cenário

encontramos imagens vídeo de pistas reais). Tudo o que até aqui referimos, foi novidade há cerca de 3 anos e hoje, faria parte dos nossos «arquivos mentais» se não fosse o confronto de posições que agora, por razões que tocam directamente este assunto, se despoletou nos Estados Unidos entre entidades ligadas às crianças e outras que nas mesmas condições apenas procuram o lucro fácil. A causa desta «divergência» de opiniões resulta do lançamento dos jogos interactivos na Feira





Passatempo Microse7e/Triadus

## 500 CONTOS DE PRÉMIOS

### AS DEZ PERGUNTAS...

1. O microcomputador nasce do aparecimento de um integrado que haveria de mudar o Mundo no domínio do processamento da informação. Como se chama esse integrado?
2. Há 10 anos, num vale da Califórnia, a microinformática dava os seus primeiros passos. Essa região passou a ser identificada para sempre com as novas tecnologias. Como se chama esse vale?
3. Dois jovens estudantes, de 21 anos, concebiam numa garagem — mais ou menos por essa altura — o 1.º micro-

### Triadus: "a garantia de um passado, a confiança no futuro"

«Triadus: a garantia de um passado; a confiança no futuro» foi a frase escolhida pelo júri do passatempo «Microse7e» — 10.º aniversário da Triadus — uma proposta feliz de «slogan» publicitário que, juntamente com as respostas certas às restantes nove perguntas, valeu a Jorge Miguel Monteiro Barata o primeiro prémio desta iniciativa conjunta.

Para o Jorge Barata, residente na Rua do Amor Perfeito, bloco K, lote 3, c/v dt.º — 2745 Queluz, vai pois o Amstrad PCW, no valor de 133 400\$00. A impressora Seikosha GP 700, no valor de 75 contos, irá ser entregue ao segundo classificado, Manishanker Fernandes Bhatt, morador na R. Adelaide Cabete, n.º 5, 4.º Dt.º — 1500 Lisboa («Uma década de prestígio ao serviço do futuro»); o Sinclair Plus + 2, no valor de 40 mil escudos coube a Joaquim Braga (3.º lugar), R. Pedro Hispano, 914, 3.º Esq.º — 4200 Porto («O que a tecnologia exige a Triadus garante»); o plotter a quatro cores, no valor de 24 800\$00, foi para António Manuel Dias de Figueiredo (4.º lugar), R. Bernardino Oliveira, 25, r/c Esq.º — 1495 Algés («Porque a qualidade tem nome: Triadus»); o quinto prémio, uma impressora Seikosha, no valor de 17 800\$00, foi para Carlos António Resendes, Av. Praia da Vitória, 57, 5.º Dt.º, Lisboa («A escolha com garantia de uma década»); o 6.º prémio, um microcomando, no valor de 4800\$00, coube a Ana Isabel da Fonseca Pereira de Sousa, R. Coelho da Rocha — Guarda Inglesa — 3000 Coimbra («Visite o Mundo da Informática, visite a Triadus»); o 7.º prémio, também um microcomando, foi para Luís António Tapia Godinho, Apartado 449 — 3808 Aveiro Codex («Triadus, a montra do futuro...»); o 8.º, igualmente um microcomando, coube a António Miranda Marques Rolo, Quinta Santo António — Fonte do Feto — 2830 Barreiro («Triadus, macroqualidade em microinformática»).

computador a funcionar a cores. Diga o nome de um deles e a marca a que deram origem.

4. Anos depois, um cidadão britânico teria um papel determinante na democratização da informática, em especial pelos preços incrivelmente baixos a que conseguiu fabricar o microcomputador. Como se chama esse personagem?

5. Os «Spectrums» são um dos microcomputadores mais conhecidos e divulgados em Portugal. Em que ano foram introduzidos no nosso país e qual a empresa que os introduziu, sendo o seu primeiro representante?

6. A IBM lançou um microcomputador ou «Personal computer», que haveria de alcançar um sucesso espantoso nos EUA e no resto do mundo. Em que ano foi lançado e qual o seu nome?

7. O modelo referido na anterior pergunta baseia-se no sistema operativo para o qual muito contribuiu uma empresa de software americana, que é hoje das mais consideradas, a nível mundial, e que, inclusive contribuiu para a concepção da norma MSX. Qual o nome dessa empresa de software?

8. A Triadus teve um importante papel na divulgação da microinformática no nosso país. Em que mês e ano abriu a sua primeira loja?

9. O «Microse7e» tem sido, sem dúvida, o meio de Comunicação Social que, no domínio da microinformática, maior contributo tem dado à divulgação e expansão dos micros. Mês e ano em que saiu o 1.º número do «Microse7e»

10. Numa frase (máximo cinco palavras) defina a Triadus.

### ...E AS DEZ RESPOSTAS

1. O integrado é o Microprocessador C.P.U.
2. Silicon Valey.
3. Steve Jobs, e Steve Wozniack — e a marca a que deram origem foi a «Apple».
4. Sir Clive Sinclair.
5. O Spectrum apareceu em Portugal, em Fevereiro de 1983, e o primeiro representante foi a Landry.
6. O ano do lançamento do primeiro modelo foi 1981 — e o nome é IBM PC.
7. O nome da empresa de software é Microsoft.
8. O mês é Novembro e o ano 1976 (abertura da primeira loja da Triadus).
9. O primeiro número de «Microse7e» saiu em Março de 1984.
10. A resposta dirigia-se a uma frase (máximo de cinco palavras) em que se definisse a Triadus, sendo naturalmente variável.



O júri do passatempo «MicroSe7e» — 10.º aniversário da Triadus  
Inácio Ludgero, «MicroSe7e», Jorge Arruda, Agência de Publicidade Linómetro, Lurdes Gomes, directora comercial da Triadus e grande entusiasta destas iniciativas, dr. Rui Bragança Gil, director da Triadus, Isabel Ramos, da TR-3 e dr. Miguel Rugeronni, director comercial da Hertz

INFORMAX

INSTITUTO PORTUGUÊS DE INFORMÁTICA, lda

Rua Castilho, 61 — 4º Esq. — Telef. 56 10 60  
1200 LISBOA



### CURSO

PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES — 320 horas

- INTRODUÇÃO À INFORMÁTICA
- LÓGICA ESTRUTURADA DE PROGRAMAÇÃO
- BASIC\*
- COBOL\*
- RPG II
- SISTEMA DE EXPLORAÇÃO

\* O ENSINO DESTAS LINGUAGENS ENGLIBA PRÁTICAS REALIZADAS NOS NOSSOS COMPUTADORES

Aulas diárias de 2 horas de segunda a sexta feira



## JOGOS INTERACTIVOS

Internacional do Brinquedo, que teve lugar em Nova Iorque no início deste mês, e que, a avaliar pelo interesse por eles despertado nos comerciantes dos quatro cantos do mundo, não vão passar despercebidos. Na «big apple» (Nova Iorque) várias associações, entre as quais se distingue a Academia de Pediatras Americanos, tentam desde já, e a todo o custo, evitar a comercialização dos jogos interactivos por considerarem que estes são nocivos à formação das crianças devido à quantidade de violência pura e sem significado real que estes nelas «injectam». Embora este seja um problema que, por enquanto, não nos afecta, a «febre dos jogos vídeo» já se instalou há bastante tempo entre nós e os jogos interactivos, a seu tempo, virão. Procurámos, por essa razão, saber até que ponto eles são elementos negativos no desenvolvimento da criança.

### «... EU NÃO IRIA BUSCÁ-LOS AOS ESTADOS UNIDOS»

Esta foi no fundo a conclusão de uma conversa, sobre a influência dos jogos de guerra nas crianças, com a Dr.ª Maria Benedita Monteiro, professora de Psicologia Social no ISCTE, em que tentámos «fazer luz» sobre alguns aspectos desta «luta» antijogo violento. Conversa igual, talvez, a muitas outras como consequência do tema que para ela escolhemos, esta, em que interpretámos como jogos de guerra todos os jogos

veículos de violência, e que, a cada passo nos conseguia interessar mais, sobretudo pela quantidade de informações novas que nos proporcionava, constituiu, sem dúvida, um elemento útil para que pudéssemos tornar claros alguns pontos que até aqui o eram pouco. Começámos por falar dos jogos em geral, e do seu possível interesse para a criança como elemento formativo. Segundo a Dr.ª Benedita Monteiro, «o jogo é uma actividade necessária ao desenvolvimento da criança». A criança tem necessidade, desde os primeiros meses, de possuir o seu espaço-temporal lúdico, razão pela qual ela aproveita todos os objectos que consegue alcançar para, na ausência daquilo que normalmente designamos por «jogo» ou «brinquedo», criar o seu próprio objecto de ocupação do referido espaço. Por outro lado, o jogo pode também ser analisado sob o aspecto educativo.

Ao jogar, a criança aprende o que o jogo lhe ensina, e este ensina-lhe tudo o que o seu conteúdo tiver. A possível aprendizagem ou influência negativa do jogo na criança é no entanto algo dependente de muitos outros factores, entre os quais a sua idade, os educadores, e o grupo social envolvente, desempenham papéis importantes.

A relação idade da criança/influência do jogo, por exemplo, é bastante diferente consoante a fase em que esta se encontra. Até cerca dos 6 anos é normal uma difícil

distinção entre a realidade e a ficção (imaginação) o que implica uma maior possibilidade de penetração da influência negativa de alguns jogos, veículos de valores indesejáveis. A partir dos 6 anos, sensivelmente, a criança segue uma formação já iniciada na fase anterior e irá buscar tudo aquilo a que então se habituou a aceitar como um conjunto de valores ideais. Resumindo temos, portanto, duas fases distintas, a primeira até aos 5-6 anos e a segunda a partir dessa idade, em que os jogos, e não só os jogos-mas tudo o que faz parte do mundo da criança a influência de modos diferentes: na primeira fase adquirem-se hábitos, na segunda, a própria criança procura satisfazê-los. É aqui, e essencialmente na primeira das fases apontadas, que o educador desempenha um papel fundamental. Testes já efectuados mostraram que as crianças, quando perante uma demonstração de violência (um jogo, um filme, etc.) são impelidas por quem as acompanha a participar, literalmente ou a título imaginativo, e a reforçar essa violência, adquirem como valor positivo, verdadeiro, aquele que na realidade o não é, facto que contribui inevitavelmente para a formação de uma personalidade agressiva.

### DISTINGUIR A FICÇÃO DA REALIDADE

Por outro lado, os mesmos

## Uma sugestão do Microse7e

# RECLUSOS-MONITORES

**N**ão é nada do outro mundo! Até pode acontecer que haja entre os reclusos das nossas cadeias quem tenha preparação ou vocação especiais para «mexer» em micros. Se assim acontecer, o «Microse7e» tem a garantia da Direcção-Geral dos Serviços Prisionais de que aquele serviço poderá facilitar as transferências a candidatas a monitores dos seus próprios Centros Inforjovem!

Os micros chegaram às cadeias! Não a todas, evidentemente, mas apenas àquelas onde os responsáveis pelos Serviços Prisionais acharam que a iniciativa era pedagogicamente adequada e se justificavam centros de iniciação à informática, particularmente dirigidos aos reclusos até aos 25 anos de idade. A ideia germinou com grande êxito e é, de algum modo, contemporânea da fase de arranque do programa Inforjovem, tendo alcançado inesperada receptividade a nível da população prisional a que se dirigia, em especial. A experiência na cadeia de Custóias é já conhecida — e os resultados podem ser testados pelo interesse demonstrado por cada um dos detidos e pela capacidade revelada pelos monitores. Mas o Centro Inforjovem de Custóias não esgota o empenhamento dos Serviços Prisionais num campo em que muito poderá ser feito. Pretende-se designadamente incentivar muitos jovens detidos e estimular capacidades adormecidas para o uso dos computadores, embora muitos desses jovens já tivessem tido contacto anterior com os micros. Depois de Custóias a

iniciativa já se estendeu ao Linho e a Leiria, mas, segundo os seus responsáveis, cadeias como a Penitenciária de Lisboa, enquanto estabelecimento de passagem, não reúnem as condições adequadas à fixação e ao desenvolvimento de iniciativas desta natureza.

### OS OBJECTIVOS

O programa Inforjovem, como se sabe, pretende essencialmente facilitar o acesso aos jovens, em larga escala, aos conhecimentos de informática, voltando-se mais para aspectos de introdução e sensibilização sem características profissionalizantes. Cumpra-lhe ainda incentivar a concepção e o conhecimento regionais no campo das tecnologias de informação.

Os centros Inforjovem destinados aos Serviços Prisionais são, por sua vez, locais de convívio abertos aos reclusos até aos 25 anos, estando equipados com computadores e respectivos equipamentos. Monitores asseguram o seu funcionamento através de acções de iniciação à informática.

Os protocolos, assinados oportunamente entre o Ministério da Justiça e o Gabinete Inforjovem, abrangeram os estabelecimentos prisionais do Porto, Leiria e Linho. A confirmação inicial de cada um desses centros foi a seguinte: três computadores ZX Spectrum 48K, três monitores de TV, dois gravadores TS 20/20, uma impressora TS 20/40 e uma «floppy». Ao Gabinete Inforjovem cumpre-lhe, designadamente,

nos termos do mesmo protocolo providenciar quanto à formação dos monitores e assegurar a correcta utilização do equipamento que deve ter objectivos pedagógicos. Aos serviços prisionais compete-lhes, por seu lado, proporcionar espaço adequado à instalação dos centros e à existência de monitores, bem como garantir o funcionamento e rentabilização máximas de cada uma das unidades, tudo isto sem deixar de respeitar a orientação didáctica proporcionada pelo Gabinete Inforjovem.

### CARTA DE UM PREVENTIVO E PERSPECTIVAS DE NOVOS MONITORES

Uma carta que nos foi enviada por um detido preventivo, no Estabelecimento Prisional de Lisboa (Penitenciária), pode vir a constituir um estímulo ao aparecimento de novos monitores com a novidade de serem encontrados nas próprias cadeias — e não fora dos diversos estabelecimentos prisionais. Com efeito, a carta do mesmo detido era a de um jovem que se interessa pela informática nos seus múltiplos aspectos, designadamente como saída profissional. Reproduzimo-la, aqui, pela importância e oportunidade do seu conteúdo e pelas expectativas criadas ao aparecimento de monitores, isto é, detidos que tendo preparação adequada ou pelo menos as bases indispensáveis, estejam sensibilizados para tarefas de aprendizagem e acompanhamento nos três centros Inforjovem a funcionar presentemente.

Dessa carta transcrevemos: «Não me sendo autorizada a utilização de um micro, na situação presente, mas, pretendendo aproveitar o enorme capital de que disponho — tempo — solicito a sua ajuda na indicação de publicações que me permitam, nestas circunstâncias, o acesso ao conhecimento e utilização futura da informática. Posso como habilitações literárias o complementar de electrotecnicia, sou assinante do 'Correio Informático' e da Revista 'Software', para além de leitor do 'Microse7e', num esforço para me introduzir no tema. Também já li vários livros de iniciação aos micros».

### SERVIÇOS PRISIONAIS ABERTOS À INICIATIVA

A existência de reclusos habilitados a exercer uma acção de apoio a esses Centros foi bem acolhida pelos Serviços Prisionais os quais estão inclusivamente abertos a facilitar em princípio, a sua transferência para os estabelecimentos onde já existem Centros Inforjovem. Sabemos que em relação ao autor desta carta, graças à sugestão do «Microse7e», se colocou a hipótese de um lugar de monitor, caso estivesse interessado ou para tanto se sentisse devidamente habilitado. A acessibilidade a esta iniciativa, por parte dos mesmos Serviços, mostra que outras oportunidades poderão ser proporcionadas eventualmente a quem tenha vocação — mesmo que rudimentar — para mexer em micros.

Fernando Antunes



### SOFTWARE PELO CORREIO

Porque é que o «MicroSe7e», em união com a Triudus (firma que sempre esteve ligada com o «M7»), não faz qualquer coisa como Software pelo Correio (nas revistas inglesas usa-se muito o «Software by Mail»)? Sem dúvida seria de grande utilidade (principalmente para quem vive no interior e/ou longe das grandes cidades).

Alexandre Jorge Quaresma, Estrada da Beira, 503-5.º/2, 2300 Coimbra

### NÍVEL BÁSICO

Envio um cupão para o «Top 10 + Popular» e junto um pequeno anúncio que gostaria de ver publicado na Secção «Compra, Venda, Troca, Dá». Aproveito ainda para felicitar o «MicroSe7e» quinzenal, que, apesar do inconveniente do novo formato, merece o maior interesse. Espero que continuem a divulgação da informática também seria e do nível básico!

Carlos Alexandre — Santarém

### E OS MICROCLUBES?

Queríamos felicitar o vosso bom jornal e ainda bem que o passaram para quinzenal. Queríamos apenas insistir para que voltassem a fazer a Secção de Micro-Clubes.

Vesepia Software Programadores R. Carolina Michaels Vasconcelos, 30-3.º Dto., 1500 Lisboa

### SOFTWARE EM ANÁLISE SEMANAL

Porque é que não prolongam a rubrica «Software em análise» e a conservam com periodicidade semanal?

No «Top venda» ou «Top popular» não seria suficiente o quadro?

Porque é que ainda não existe

nenhuma revista (tipo «Your Sinclair, Sinclair User») a falar português? Falta de mercado?

Porque não é possível ainda existir um respeito pelos programadores, tipo em Inglaterra? João Antero Gil Pacheco. R. Frei António Taveira n.º 1, 3000 Coimbra.

### NÃO GOSTAMOS QUE NOS CHAMEM LADRÕES

Somos leitores assíduos do Microse7e. Gostamos bastante que tenha passado a quinzenal e, por isso, dizemos que o Microse7e vai de «vento em popa». Estamos muito agradecidos por nos terem colocado os anúncios. No Microse7e n.º 40 veio publicada uma carta que tinha como título «Microjungle ou Bigjungle»? Antes da referida carta o nosso clube era mesmo uma «Bigjungle».

Recebíamos bastantes cartas por dia. Depois disso apenas recebemos duas cartas. Mas não gostamos que nos chamem ladrões. Porque isso é que nunca fomos — nem viémos a ser.

O atraso na encomenda foi porque o nosso computador se avariou, o que poderia ter acontecido ao sr. Manuel Peres. E pedimos aos nossos estimados clientes desculpa pelo atraso na entrega. Todos receberão uma compensação. Desculpem pelo tempo que lhes roubamos, mas não poderíamos deixar «isto» em branco.

Ex-Microjungle

NR — Aqui consideramos encerrado este «episódio» que afinal resultou também de uma avaria técnica — e num microcomputador, o que, infelizmente, como todos sabemos, acontece mais vezes do que gostaríamos que sucedesse. O Microjungle vai fazer as entregas e espera poder continuar a contar com a confiança de quem se lhe dirigir. Azares toda a gente tem. Não é?



testes provaram que o educador (acompanhante) que desactiva todo um processo de aquisição de hábitos violentos, ajudando a criança, nessa fase crítica, a distinguir a ficção da realidade, lhe proporciona o complemento necessário para, com a referida exibição de violência, ela adquirir um conhecimento real do mundo que a rodeia. Note-se que não é minimamente benéfico um isolamento da criança de algo com que, obrigatoriamente, se irá defrontar mais tarde, contudo, o contacto com muitos dos valores aqui englobados deve ter por parte dos educadores um acompanhamento adequado, o que na sociedade actual, sobretudo urbana, em que os pais trabalham durante, praticamente, todo o dia se mostra como impossível, ou pelo menos muito difícil. Por esta razão não se torna conveniente a venda de jogos que utilizem como atractivo o facto de serem demonstrações de violência embora todos nós saibamos que essa venda não depende de ser, ou não, conveniente mas do lucro que ela possa proporcionar aos respectivos vendedores. Perante esta explicação restava-nos uma pergunta: serão os jogos interactivos

violentos mais prejudiciais do que os vídeo-jogos normais, do mesmo teor? A resposta era bastante clara e em parte já tinha sido referida. Procurando-se com os jogos interactivos uma aproximação mais forte entre a ficção e a realidade, mais difícil se torna uma necessária divisão destes dois campos, o que implica uma, facilitada, aquisição de falsos valores como se de verdadeiros se tratasse, com todas as consequências que daí se podem deduzir.

### OS JOGOS PARA OS «NÃO CRIANÇAS»

Interactivos, ou não, prejudiciais, ou benéficos para uma boa formação, os jogos acabam por ser, quase sempre, uma maneira interessante de passar o tempo e, apesar de tudo o que se disse, sabemos que muitos leitores esperam ansiosamente a oportunidade de poder apreciar um bom jogo interactivo. Tal desejo, podemos informar, não poderá, no entanto, passar disso mesmo nos tempos mais próximos. A título de curiosidade contactámos três das marcas anteriormente referidas, com representante em Portugal (JVC, PHILIPS e

PIONEER), procurando saber as datas prováveis do lançamento de tais sistemas no nosso país. As respostas foram simultaneamente iguais, diferentes, e casos para lamentar. Iguais quando todas elas nos informaram que não vão comercializar nada que se relacione com os jogos interactivos, e quando nos apontaram como causa principal para a referida não comercialização dos produtos, a falta de software adequado. Diferentes quando, como complementos às informações que desejávamos, nos apontaram os diversos domínios em que, como alternativa às aplicações lúdicas, decidiram utilizar o sistema. Aqui, enquanto a JVC aplicou o seu sistema no domínio da literatura, e a PIONEER o devotou a aplicações industriais, a PHILIPS virou-se para o domínio da educação continuando a implantar o sistema entre o grande público, como, por exemplo, aconteceu nos últimos dias na DIDACTA, exposição que, ligada a estes assuntos, decorreu em Hanover entre 6 e 21 deste mês, e na qual esta marca apresentou o sistema que agora designa por TOMAS DAY.

No meio de tudo isto, continua a ser um caso para lamentar o facto de sermos sempre os últimos a poder gozar as maravilhas da técnica. Conclusão: Os jogos interactivos parecem não interessar, ainda, aos «donos» do mercado europeu.

F. P.



TELEINFOR



# CURSO DE INFORMÁTICA

## MÓDULO I — Básico (duração 190 horas)

- Introdução à Informática
- Lógica de Programação
- Linguagem Basic (teórico e prático)

## MÓDULO II — Linguagens (duração 240 horas)

- Cobol (teórico e prático)
- RPG II (teórico e prático)

## MÓDULO III — Complementar (duração 80 horas)

- Sistemas operativos (teórico e prático)
- Software de aplicação

## MÓDULO IV — Especialização (duração 200 horas)

- Linguagem C (teórico e prático)
- D Base II/III (teórico e prático)

Frequência dos cursos em módulos ou segmentos separados  
Início do próximo curso: 23/3

Horários opcionais — 11h às 13h — 17h às 19h — 19h às 21h

LISBOA: Av. Praia da Vitória, 57, 1.º Esq. — 1000 LISBOA  
Telefones: 52 37 86 / 56 17 92 / 54 04 22

COIMBRA: Av. Calouste Gulbenkian, 9, 2.º andar — Sala 40 — 3000 COIMBRA  
Telefone: 3 68 60

ÉVORA: Largo das Portas de Moura, 25 — 7000 ÉVORA  
Telefone: 2 74 73

AÇORES: Rua da Arquinha, 84-A — 9500 PONTA DELGADA  
Telefone: 2 27 42

# CANTO DOS PROGRAMAS

## UMA AGENDA SOBRE LIVROS

**T**endo lido um dos «MicroSe7e» que falava de uma agenda, resolvi fazer uma sobre livros. Este programa consegue receber um número ilimitado de livros (até a memória se esgotar). Para os que possuem um Spectrum 16 K RAM, aconselho-os a tirar do programa as linhas 2, 10 e 9190, já que essas linhas servem só para escrever em letras grandes a palavra Biblioteca. Se os leitores tiverem alguma dúvida escrevam para: Apartado 4212 — 1506 Lisboa Codex.

```
1 REM por João Filipe Palha de Araújo: REM ecrã inicial
2 CLEAR 63958: restore 9190: FOR A=1 TO 39: READ B: POKE
63957+A, B: NEXT A: RANDOMISE USR 63958
5 CLS
10 POKE 23607, 249: PRINT AT 0,11; «BIBLIOTECA»: POKE
23607, 252: PRINT AT 1,11; «BIBLIOTECA»: POKE 23607, 60
80 PRINT: PRINT: PRINT «1 — Procurar livro por nome do
mesmo»
90 PRINT: PRINT: PRINT «2 — Procurar livro por autor»
100 INPUT «Por favor escreva o número que interessa»; B
110 IF B 1 AND B 2 THEN GOTO 100
120 CLS
125 IF B=1 THEN INPUT «Qual o livro que quer procurar?»; C$:
GOTO 150
130 INPUT «Qual é o autor?»; D$
150 RESTORE 2400
2300 FOR A=1 TO 6
2305 READ E$: READ F$: READ G$: READ J: READ K: IF B=2
```



```
THEN GOTO 2330
2310 IF C$=E$ THEN GOTO 2340
2320 IF C$=F$ THEN GOTO 2390
2330 IF D$=F$ THEN GOTO 2390
```

```
2340 PRINT «Livro:»; E$
2350 PRINT: PRINT: PRINT «Autor:»; F$
2360 PRINT: PRINT: PRINT «Capa tipo:»; G$; «DE»; J; «Vol. C/»;
K; «Pags.»
```

### NÃO SÃO LIVROS PARA PRINCIPIANTES

#### PROGRAMAÇÃO AVANÇADA PARA O AMSTRAD

DAVID LAWRENCE

Este livro pretende demonstrar como se desenvolvem programas de aplicação sérios para utilização no Amstrad. O autor destaca a importância de os programas obedecerem a uma concepção e planeamento cuidados e ilustra os pontos principais com grande profusão de exemplos.

A obra descreve as vantagens da programação modular, seguindo-se capítulos sobre métodos adequados de introdução da informação, manuseamento de cadeias, como evitar erros, armazenamento e recuperação de informação, estruturas de dados, ordenação e busca.

Valiosas sugestões e novas ideias com aplicação nos diversos modelos do Amstrad. Um valioso instrumento a ter sempre à mão.



### AVENTURAS COM O ATARI

TONY BRIDGE

Texto de aventuras: Scott Adams e Infocor. Aventuras de galerias labirínticas: Masmorra e Dragões. Vedetas do software: Apresentação do elenco. Escolha de uma aventura.

Esta é a primeira parte do livro, que aborda a fase inicial da aventura — a concepção do jogo, versão somente de texto, no qual o jogador terá de solucionar muitos puzzles de forma a encontrar o caminho certo.

A lenda: Criação da sua própria masmorra: Monstro, Monstro!, Ataque e defesa: Figuras divertidas. Vamos dar um passo. O menu, por favor. Esta é a segunda parte, que apresenta uma secção de gráficos, uma outra de texto da aventura O Olho do Guerreiro das Estrelas. Cada linha completamente discutida. Muitas rotinas podem ser usadas nos seus próprios programas.

### EUROPA-AMÉRICA... ...a memória no futuro

Pode encomendar directamente estes livros para a Europa-América. Cole o cupão num postal e remeta-o para P.E.A., Apartado 8, 2726 MEM MARTINS CODEX. Se fizer o pagamento antecipado em cheque ou vale postal não serão cobrados portes de Correio.

PROGRAMAÇÃO AVANÇADA PARA O AMSTRAD 9454  
 AVENTURAS COM O ATARI 9503

Nome \_\_\_\_\_

Morada \_\_\_\_\_

Cód. Postal \_\_\_\_\_ Loc. \_\_\_\_\_

Profissão \_\_\_\_\_

Pago em cheque/Vale postal  A cobrança

## PESO-X

**E**m primeiro lugar quero felicitar-vos pelo sucesso do suplemento de informática que o «Se7e» publica e que merece, em minha opinião, um destaque especial dentro das publicações portuguesas do género. (Ao fazer isto não estou, é claro, a ser muito original, felizmente.)

Estou a escrever, dirigindo-me ao Canto dos Programas, com esperanças que o meu trabalho venha a ser publicado em qualquer futura edição.

Junto envio um programa da minha autoria, em que pretendo ilustrar a maneira de se fazer input em qualquer ponto do ecrã.

(O programa destina-se ao ZX Spectrum)

Com efeito, já tenho visto, em vários livros acerca da linguagem Basic, programas que têm essa função, mas são insuficientes, pois não nos permitem apagar nem utilizar a mesma rotina várias vezes uma vez que utilizam variáveis simples em vez de variáveis indexadas. Normalmente, esses livros sugerem que desenvolvamos essas rotinas de modo a ficarem

aptas a satisfazer as nossas necessidades.

Resolvi, então, desenvolver uma rotina que nos permita apagar. (Linhas 1200 — 1300).

Esta rotina poderá ser facilmente adaptada a outros programas e a outras situações, bastando para isso alterar os valores das variáveis das linhas 3 e 4.

Quanto ao programa em si

```
1 REM "Peso-X"
3 LET num=4+1: REM extra para
apagar
4 LET comp=25
10 BORDER 5: INK 0: PAPER 7: C
LS
20 PRINT INK 1, AT 8,9: FLASH 1
: «(( (Peso-X) ))»
30 PRINT AT 19,5; «© 1985 - Hig
uel Se7e»
40 PAUSE 0: CLS
50 DIM n$(num,comp)
60 PRINT AT 6,1: «RESPONDE AS 5
EGUINTESS QUESTOES, "" PREMINDO
EM SEGUIDA A TECLA "" TAB 12, ""
ENTER""
70 PAUSE 300: CLS
80 PRINT AT 1,1: «De que sexo e
s
90 PRINT AT 2,1; ""»: LET x=1
GO SUB 1200
100 LET s$=n$(1,1): IF s$<>"M"
AND s$<>"H" AND s$<>"F" AND s$<>"
F" THEN PRINT AT 2,1;n$(5): GO
TO 90
110 PRINT AT 3,1: «Quantos anos
120 PRINT AT 4,1; ""»: LET x=2:
GO SUB 1200
125 IF n$(2,1)=" " THEN GO TO 1
20
130 LET i=VAL n$(2)
140 PRINT AT 5,1: «Quanto e' que
150 PRINT AT 6,1; ""»: LET x=3:
GO SUB 1200
155 IF n$(3,1)=" " THEN GO TO 1
50
160 LET u=VAL n$(3)
170 PRINT AT 7,1: «Quanto e' que
180 PRINT AT 8,1; ""»: LET x=4:
GO SUB 1200
185 IF n$(4,1)=" " THEN GO TO 1
80
190 LET a=VAL n$(4)
200 LET a=a*100: REM arredondar
para centímetros
210 LET p=0.8*(a-100+1/2): REM
formula do peso ideal
220 LET p=p*0.8*(a-100+1/2)
230 REM
240 REM Apresentação final
250 REM
260 PRINT AT 11,2: «O teu peso i
deal e:»
270 FOR y=10 TO 3 STEP -1: FOR
z=1 TO y: BEEP .02,5*y: NEXT z
NEXT y
280 PRINT FLASH 1, INK 2: "" P,
```





# "NODES OF YESOD"

**D**esta vez, as minhas pesquisas incidiram sobre o fascinante programa «Nodes of Yesod». Tendo por base a pesquisa quadro a quadro, elaborei o mapa que segue junto. Peço desde já desculpa por qualquer falha ou omissão que possa existir.

«Nodes of Yesod» é uma aventura passada na Lua e o objectivo final é localizar o monólito que os cientistas dizem poder enviar mensagens através do espaço.

Charlie é um simpático astronauta que, em conjunto com Mole (toupeira), seu companheiro de aventuras, tem por missão desvendar o mistério do monólito.

Depois de aterrizar, Charlie tem de localizar Mole num dos montes e saltar para o apanhar. Em seguida, é só

entrar por uma das muitas crateras e partir à aventura. O passo seguinte é encontrar os Alchiems (objectos) dispersos pelo labirinto. São necessários oito da mesma cor-para encontrar o monólito. Há que ter particular cuidado com o alienígena de fato vermelho, pois este rouba os alchiems por nós recolhidos. Como por todo o programa estão espalhadas passagens secretas, temos a ajuda de Mole que as localiza, escavando através das paredes. Elimina também os opositores, com excepção do alienígena e dos peixes. Quanto ao teclado, há duas formas de comando. O normal, em que Charlie salta de plataforma em plataforma:

- N — Direita
- M — Esquerda
- Q — Saltar
- ENTER — Parar
- E o Mole, para eliminar opositores e escavar:

1 — Passa a esta fase  
N — Direita  
M — Esquerda  
Q — Subir  
A — Descer  
Basta encostar à base da parede e este começa imediatamente a escavar. Para voltar ao normal carrega-se em 1 ou passa-se por Charlie. A vida vai-se esgotando lentamente mas podemos renová-la se encontrarmos escafandros que nos dão ao mesmo tempo uma vida mais. Há também que medir bem os saltos, pois descer mais que um quadro significa perder uma vida. Quanto ao mapa, se sair pela direita no piso 1, entra pela esquerda no mesmo piso e vice-versa. Boa sorte, pois vale a pena tentar.

**Fernando Jorge Marinho**  
R. Anselmo Braamcamp, 51-2.º  
Esq.º  
4000 PORTO

2390 NEXT A  
2400 DATA «Papillon», «Henri Charriere», «B», 1, 538  
2410 DATA «Peregrinação Interior», «António Alçada Baptista», «B», 2, 838  
2420 DATA «Os Nós e os Laços», «António Alçada Baptista», «B», 1, 285  
2430 DATA «Documentos Políticos», «António Alçada Baptista», «B», 1, 120  
2440 DATA «Germinal», «Emílio Zola», «B», 1, 344  
2450 DATA «O Nosso Agente em Havana», «Graham Greene», «B», 1, 334

9190 DATA 33, 0, 253, 229, 33, 0, 250, 17, 0, 61, 14, 96, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 13, 32, 231, 225, 201  
9991 IF B=2 THEN PRINT «Não há mais nenhum livro sobre esse autor»; GOTO 9999  
9993 FOR A=1 TO 20: BEEP .01, — 5: NEXT A  
9999 PAUSE 0: GOTO 5

Nota: Para a introdução de mais obras na agenda é só mudar a linha 2300 (por exemplo para a introdução de 200 livros-basta introduzir na linha 2300 FOR A=1 TO 200 e após a linha 2400 a instrução DATA (como no exemplo referido nas linhas 2400, 2410... 2450).  
O tipo pode ser «B» e «E», referentes, respectivamente, às palavras brochado e encadernado.

João Filipe Araújo



«Peso — X», após respondermos a várias perguntas pessoais (sexo, altura, idade, peso,

etc...), dá-nos o nosso peso ideal seguido de um pequeno comentário. Para o gravar, basta fazer «Go To 9999».  
Espero que o programa tenha algum interesse para outros utilizadores do Spectrum.

**Miguel Alexandre M. Serrão**  
R. Vila de Bubaque, n.º 5 — r/c  
Esq.  
1800 Lisboa

```

1000 REM
1010 PRINT "HOW DO YOU LIKE IT?"
1020 INPUT "X="; X
1030 IF X="M" THEN GOTO 1040
1040 PRINT "MASCULINO"
1050 IF X="F" THEN GOTO 1060
1060 PRINT "FEMININO"
1070 PRINT "IDADE=";
1080 INPUT "Y="; Y
1090 PRINT "ALTURA=";
1100 INPUT "Z="; Z
1110 PRINT "PESO=";
1120 INPUT "W="; W
1130 PRINT "SEXO="; X
1140 PRINT "IDADE="; Y
1150 PRINT "ALTURA="; Z
1160 PRINT "PESO="; W
1170 PRINT "PESO IDEAL=";
1180 PRINT "COMENTARIO=";
1190 PRINT "PARA O GRAVAR, BASTA FAZER 'GO TO 9999'."
1200 PRINT "ESPERO QUE O PROGRAMA TENHA ALGUM INTERESSE PARA OUTROS UTILIZADORES DO SPECTRUM."
1210 PRINT "MIGUEL ALEXANDRE M. SERRAO"
1220 PRINT "R. VILA DE BUBAQUE, N.º 5 - R/C"
1230 PRINT "ESQ."
1240 PRINT "1800 LISBOA"
1250 PRINT "O TIPO PODE SER 'B' E 'E', REFERENTES, RESPECTIVAMENTE, AS PALAVRAS BROCHADO E ENCADERNADO."
1260 PRINT "JOAO FILIPE ARAUJO"
1270 PRINT "2390 NEXT A"
1280 PRINT "2400 DATA «Papillon», «Henri Charriere», «B», 1, 538"
1290 PRINT "2410 DATA «Peregrinação Interior», «António Alçada Baptista», «B», 2, 838"
1300 PRINT "2420 DATA «Os Nós e os Laços», «António Alçada Baptista», «B», 1, 285"
1310 PRINT "2430 DATA «Documentos Políticos», «António Alçada Baptista», «B», 1, 120"
1320 PRINT "2440 DATA «Germinal», «Emílio Zola», «B», 1, 344"
1330 PRINT "2450 DATA «O Nosso Agente em Havana», «Graham Greene», «B», 1, 334"
1340 PRINT "9190 DATA 33, 0, 253, 229, 33, 0, 250, 17, 0, 61, 14, 96, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 13, 32, 231, 225, 201"
1350 PRINT "9991 IF B=2 THEN PRINT «Não há mais nenhum livro sobre esse autor»; GOTO 9999"
1360 PRINT "9993 FOR A=1 TO 20: BEEP .01, — 5: NEXT A"
1370 PRINT "9999 PAUSE 0: GOTO 5"
1380 PRINT "NOTA: PARA A INTRODUÇÃO DE MAIS OBRAS NA AGENDA É SÓ MUDAR A LINHA 2300 (POR EXEMPLO PARA A INTRODUÇÃO DE 200 LIVROS-BASTA INTRODUIR NA LINHA 2300 FOR A=1 TO 200 E APÓS A LINHA 2400 A INSTRUÇÃO DATA (COMO NO EXEMPLO REFERIDO NAS LINHAS 2400, 2410... 2450)."
1390 PRINT "O TIPO PODE SER «B» E «E», REFERENTES, RESPECTIVAMENTE, ÀS PALAVRAS BROCHADO E ENCADERNADO."
1400 PRINT "MIGUEL ALEXANDRE M. SERRÃO"
1410 PRINT "R. VILA DE BUBAQUE, N.º 5 — R/C"
1420 PRINT "ESQ."
1430 PRINT "1800 LISBOA"
1440 PRINT "JOÃO FILIPE ARAÚJO"
1450 PRINT "2390 NEXT A"
1460 PRINT "2400 DATA «Papillon», «Henri Charriere», «B», 1, 538"
1470 PRINT "2410 DATA «Peregrinação Interior», «António Alçada Baptista», «B», 2, 838"
1480 PRINT "2420 DATA «Os Nós e os Laços», «António Alçada Baptista», «B», 1, 285"
1490 PRINT "2430 DATA «Documentos Políticos», «António Alçada Baptista», «B», 1, 120"
1500 PRINT "2440 DATA «Germinal», «Emílio Zola», «B», 1, 344"
1510 PRINT "2450 DATA «O Nosso Agente em Havana», «Graham Greene», «B», 1, 334"
1520 PRINT "9190 DATA 33, 0, 253, 229, 33, 0, 250, 17, 0, 61, 14, 96, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 13, 32, 231, 225, 201"
1530 PRINT "9991 IF B=2 THEN PRINT «Não há mais nenhum livro sobre esse autor»; GOTO 9999"
1540 PRINT "9993 FOR A=1 TO 20: BEEP .01, — 5: NEXT A"
1550 PRINT "9999 PAUSE 0: GOTO 5"
1560 PRINT "NOTA: PARA A INTRODUÇÃO DE MAIS OBRAS NA AGENDA É SÓ MUDAR A LINHA 2300 (POR EXEMPLO PARA A INTRODUÇÃO DE 200 LIVROS-BASTA INTRODUIR NA LINHA 2300 FOR A=1 TO 200 E APÓS A LINHA 2400 A INSTRUÇÃO DATA (COMO NO EXEMPLO REFERIDO NAS LINHAS 2400, 2410... 2450)."
1570 PRINT "O TIPO PODE SER «B» E «E», REFERENTES, RESPECTIVAMENTE, ÀS PALAVRAS BROCHADO E ENCADERNADO."
1580 PRINT "MIGUEL ALEXANDRE M. SERRÃO"
1590 PRINT "R. VILA DE BUBAQUE, N.º 5 — R/C"
1600 PRINT "ESQ."
1610 PRINT "1800 LISBOA"
1620 PRINT "JOÃO FILIPE ARAÚJO"
1630 PRINT "2390 NEXT A"
1640 PRINT "2400 DATA «Papillon», «Henri Charriere», «B», 1, 538"
1650 PRINT "2410 DATA «Peregrinação Interior», «António Alçada Baptista», «B», 2, 838"
1660 PRINT "2420 DATA «Os Nós e os Laços», «António Alçada Baptista», «B», 1, 285"
1670 PRINT "2430 DATA «Documentos Políticos», «António Alçada Baptista», «B», 1, 120"
1680 PRINT "2440 DATA «Germinal», «Emílio Zola», «B», 1, 344"
1690 PRINT "2450 DATA «O Nosso Agente em Havana», «Graham Greene», «B», 1, 334"
1700 PRINT "9190 DATA 33, 0, 253, 229, 33, 0, 250, 17, 0, 61, 14, 96, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 13, 32, 231, 225, 201"
1710 PRINT "9991 IF B=2 THEN PRINT «Não há mais nenhum livro sobre esse autor»; GOTO 9999"
1720 PRINT "9993 FOR A=1 TO 20: BEEP .01, — 5: NEXT A"
1730 PRINT "9999 PAUSE 0: GOTO 5"
1740 PRINT "NOTA: PARA A INTRODUÇÃO DE MAIS OBRAS NA AGENDA É SÓ MUDAR A LINHA 2300 (POR EXEMPLO PARA A INTRODUÇÃO DE 200 LIVROS-BASTA INTRODUIR NA LINHA 2300 FOR A=1 TO 200 E APÓS A LINHA 2400 A INSTRUÇÃO DATA (COMO NO EXEMPLO REFERIDO NAS LINHAS 2400, 2410... 2450)."
1750 PRINT "O TIPO PODE SER «B» E «E», REFERENTES, RESPECTIVAMENTE, ÀS PALAVRAS BROCHADO E ENCADERNADO."
1760 PRINT "MIGUEL ALEXANDRE M. SERRÃO"
1770 PRINT "R. VILA DE BUBAQUE, N.º 5 — R/C"
1780 PRINT "ESQ."
1790 PRINT "1800 LISBOA"
1800 PRINT "JOÃO FILIPE ARAÚJO"
1810 PRINT "2390 NEXT A"
1820 PRINT "2400 DATA «Papillon», «Henri Charriere», «B», 1, 538"
1830 PRINT "2410 DATA «Peregrinação Interior», «António Alçada Baptista», «B», 2, 838"
1840 PRINT "2420 DATA «Os Nós e os Laços», «António Alçada Baptista», «B», 1, 285"
1850 PRINT "2430 DATA «Documentos Políticos», «António Alçada Baptista», «B», 1, 120"
1860 PRINT "2440 DATA «Germinal», «Emílio Zola», «B», 1, 344"
1870 PRINT "2450 DATA «O Nosso Agente em Havana», «Graham Greene», «B», 1, 334"
1880 PRINT "9190 DATA 33, 0, 253, 229, 33, 0, 250, 17, 0, 61, 14, 96, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 13, 32, 231, 225, 201"
1890 PRINT "9991 IF B=2 THEN PRINT «Não há mais nenhum livro sobre esse autor»; GOTO 9999"
1900 PRINT "9993 FOR A=1 TO 20: BEEP .01, — 5: NEXT A"
1910 PRINT "9999 PAUSE 0: GOTO 5"
1920 PRINT "NOTA: PARA A INTRODUÇÃO DE MAIS OBRAS NA AGENDA É SÓ MUDAR A LINHA 2300 (POR EXEMPLO PARA A INTRODUÇÃO DE 200 LIVROS-BASTA INTRODUIR NA LINHA 2300 FOR A=1 TO 200 E APÓS A LINHA 2400 A INSTRUÇÃO DATA (COMO NO EXEMPLO REFERIDO NAS LINHAS 2400, 2410... 2450)."
1930 PRINT "O TIPO PODE SER «B» E «E», REFERENTES, RESPECTIVAMENTE, ÀS PALAVRAS BROCHADO E ENCADERNADO."
1940 PRINT "MIGUEL ALEXANDRE M. SERRÃO"
1950 PRINT "R. VILA DE BUBAQUE, N.º 5 — R/C"
1960 PRINT "ESQ."
1970 PRINT "1800 LISBOA"
1980 PRINT "JOÃO FILIPE ARAÚJO"
1990 PRINT "2390 NEXT A"
2000 PRINT "2400 DATA «Papillon», «Henri Charriere», «B», 1, 538"
2010 PRINT "2410 DATA «Peregrinação Interior», «António Alçada Baptista», «B», 2, 838"
2020 PRINT "2420 DATA «Os Nós e os Laços», «António Alçada Baptista», «B», 1, 285"
2030 PRINT "2430 DATA «Documentos Políticos», «António Alçada Baptista», «B», 1, 120"
2040 PRINT "2440 DATA «Germinal», «Emílio Zola», «B», 1, 344"
2050 PRINT "2450 DATA «O Nosso Agente em Havana», «Graham Greene», «B», 1, 334"
2060 PRINT "9190 DATA 33, 0, 253, 229, 33, 0, 250, 17, 0, 61, 14, 96, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 13, 32, 231, 225, 201"
2070 PRINT "9991 IF B=2 THEN PRINT «Não há mais nenhum livro sobre esse autor»; GOTO 9999"
2080 PRINT "9993 FOR A=1 TO 20: BEEP .01, — 5: NEXT A"
2090 PRINT "9999 PAUSE 0: GOTO 5"
2100 PRINT "NOTA: PARA A INTRODUÇÃO DE MAIS OBRAS NA AGENDA É SÓ MUDAR A LINHA 2300 (POR EXEMPLO PARA A INTRODUÇÃO DE 200 LIVROS-BASTA INTRODUIR NA LINHA 2300 FOR A=1 TO 200 E APÓS A LINHA 2400 A INSTRUÇÃO DATA (COMO NO EXEMPLO REFERIDO NAS LINHAS 2400, 2410... 2450)."
2110 PRINT "O TIPO PODE SER «B» E «E», REFERENTES, RESPECTIVAMENTE, ÀS PALAVRAS BROCHADO E ENCADERNADO."
2120 PRINT "MIGUEL ALEXANDRE M. SERRÃO"
2130 PRINT "R. VILA DE BUBAQUE, N.º 5 — R/C"
2140 PRINT "ESQ."
2150 PRINT "1800 LISBOA"
2160 PRINT "JOÃO FILIPE ARAÚJO"
2170 PRINT "2390 NEXT A"
2180 PRINT "2400 DATA «Papillon», «Henri Charriere», «B», 1, 538"
2190 PRINT "2410 DATA «Peregrinação Interior», «António Alçada Baptista», «B», 2, 838"
2200 PRINT "2420 DATA «Os Nós e os Laços», «António Alçada Baptista», «B», 1, 285"
2210 PRINT "2430 DATA «Documentos Políticos», «António Alçada Baptista», «B», 1, 120"
2220 PRINT "2440 DATA «Germinal», «Emílio Zola», «B», 1, 344"
2230 PRINT "2450 DATA «O Nosso Agente em Havana», «Graham Greene», «B», 1, 334"
2240 PRINT "9190 DATA 33, 0, 253, 229, 33, 0, 250, 17, 0, 61, 14, 96, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 13, 32, 231, 225, 201"
2250 PRINT "9991 IF B=2 THEN PRINT «Não há mais nenhum livro sobre esse autor»; GOTO 9999"
2260 PRINT "9993 FOR A=1 TO 20: BEEP .01, — 5: NEXT A"
2270 PRINT "9999 PAUSE 0: GOTO 5"
2280 PRINT "NOTA: PARA A INTRODUÇÃO DE MAIS OBRAS NA AGENDA É SÓ MUDAR A LINHA 2300 (POR EXEMPLO PARA A INTRODUÇÃO DE 200 LIVROS-BASTA INTRODUIR NA LINHA 2300 FOR A=1 TO 200 E APÓS A LINHA 2400 A INSTRUÇÃO DATA (COMO NO EXEMPLO REFERIDO NAS LINHAS 2400, 2410... 2450)."
2290 PRINT "O TIPO PODE SER «B» E «E», REFERENTES, RESPECTIVAMENTE, ÀS PALAVRAS BROCHADO E ENCADERNADO."
2300 PRINT "MIGUEL ALEXANDRE M. SERRÃO"
2310 PRINT "R. VILA DE BUBAQUE, N.º 5 — R/C"
2320 PRINT "ESQ."
2330 PRINT "1800 LISBOA"
2340 PRINT "JOÃO FILIPE ARAÚJO"
2350 PRINT "2390 NEXT A"
2360 PRINT "2400 DATA «Papillon», «Henri Charriere», «B», 1, 538"
2370 PRINT "2410 DATA «Peregrinação Interior», «António Alçada Baptista», «B», 2, 838"
2380 PRINT "2420 DATA «Os Nós e os Laços», «António Alçada Baptista», «B», 1, 285"
2390 PRINT "2430 DATA «Documentos Políticos», «António Alçada Baptista», «B», 1, 120"
2400 PRINT "2440 DATA «Germinal», «Emílio Zola», «B», 1, 344"
2410 PRINT "2450 DATA «O Nosso Agente em Havana», «Graham Greene», «B», 1, 334"
2420 PRINT "9190 DATA 33, 0, 253, 229, 33, 0, 250, 17, 0, 61, 14, 96, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 13, 32, 231, 225, 201"
2430 PRINT "9991 IF B=2 THEN PRINT «Não há mais nenhum livro sobre esse autor»; GOTO 9999"
2440 PRINT "9993 FOR A=1 TO 20: BEEP .01, — 5: NEXT A"
2450 PRINT "9999 PAUSE 0: GOTO 5"
2460 PRINT "NOTA: PARA A INTRODUÇÃO DE MAIS OBRAS NA AGENDA É SÓ MUDAR A LINHA 2300 (POR EXEMPLO PARA A INTRODUÇÃO DE 200 LIVROS-BASTA INTRODUIR NA LINHA 2300 FOR A=1 TO 200 E APÓS A LINHA 2400 A INSTRUÇÃO DATA (COMO NO EXEMPLO REFERIDO NAS LINHAS 2400, 2410... 2450)."
2470 PRINT "O TIPO PODE SER «B» E «E», REFERENTES, RESPECTIVAMENTE, ÀS PALAVRAS BROCHADO E ENCADERNADO."
2480 PRINT "MIGUEL ALEXANDRE M. SERRÃO"
2490 PRINT "R. VILA DE BUBAQUE, N.º 5 — R/C"
2500 PRINT "ESQ."
2510 PRINT "1800 LISBOA"
2520 PRINT "JOÃO FILIPE ARAÚJO"
2530 PRINT "2390 NEXT A"
2540 PRINT "2400 DATA «Papillon», «Henri Charriere», «B», 1, 538"
2550 PRINT "2410 DATA «Peregrinação Interior», «António Alçada Baptista», «B», 2, 838"
2560 PRINT "2420 DATA «Os Nós e os Laços», «António Alçada Baptista», «B», 1, 285"
2570 PRINT "2430 DATA «Documentos Políticos», «António Alçada Baptista», «B», 1, 120"
2580 PRINT "2440 DATA «Germinal», «Emílio Zola», «B», 1, 344"
2590 PRINT "2450 DATA «O Nosso Agente em Havana», «Graham Greene», «B», 1, 334"
2600 PRINT "9190 DATA 33, 0, 253, 229, 33, 0, 250, 17, 0, 61, 14, 96, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 13, 32, 231, 225, 201"
2610 PRINT "9991 IF B=2 THEN PRINT «Não há mais nenhum livro sobre esse autor»; GOTO 9999"
2620 PRINT "9993 FOR A=1 TO 20: BEEP .01, — 5: NEXT A"
2630 PRINT "9999 PAUSE 0: GOTO 5"
2640 PRINT "NOTA: PARA A INTRODUÇÃO DE MAIS OBRAS NA AGENDA É SÓ MUDAR A LINHA 2300 (POR EXEMPLO PARA A INTRODUÇÃO DE 200 LIVROS-BASTA INTRODUIR NA LINHA 2300 FOR A=1 TO 200 E APÓS A LINHA 2400 A INSTRUÇÃO DATA (COMO NO EXEMPLO REFERIDO NAS LINHAS 2400, 2410... 2450)."
2650 PRINT "O TIPO PODE SER «B» E «E», REFERENTES, RESPECTIVAMENTE, ÀS PALAVRAS BROCHADO E ENCADERNADO."
2660 PRINT "MIGUEL ALEXANDRE M. SERRÃO"
2670 PRINT "R. VILA DE BUBAQUE, N.º 5 — R/C"
2680 PRINT "ESQ."
2690 PRINT "1800 LISBOA"
2700 PRINT "JOÃO FILIPE ARAÚJO"
2710 PRINT "2390 NEXT A"
2720 PRINT "2400 DATA «Papillon», «Henri Charriere», «B», 1, 538"
2730 PRINT "2410 DATA «Peregrinação Interior», «António Alçada Baptista», «B», 2, 838"
2740 PRINT "2420 DATA «Os Nós e os Laços», «António Alçada Baptista», «B», 1, 285"
2750 PRINT "2430 DATA «Documentos Políticos», «António Alçada Baptista», «B», 1, 120"
2760 PRINT "2440 DATA «Germinal», «Emílio Zola», «B», 1, 344"
2770 PRINT "2450 DATA «O Nosso Agente em Havana», «Graham Greene», «B», 1, 334"
2780 PRINT "9190 DATA 33, 0, 253, 229, 33, 0, 250, 17, 0, 61, 14, 96, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 13, 32, 231, 225, 201"
2790 PRINT "9991 IF B=2 THEN PRINT «Não há mais nenhum livro sobre esse autor»; GOTO 9999"
2800 PRINT "9993 FOR A=1 TO 20: BEEP .01, — 5: NEXT A"
2810 PRINT "9999 PAUSE 0: GOTO 5"
2820 PRINT "NOTA: PARA A INTRODUÇÃO DE MAIS OBRAS NA AGENDA É SÓ MUDAR A LINHA 2300 (POR EXEMPLO PARA A INTRODUÇÃO DE 200 LIVROS-BASTA INTRODUIR NA LINHA 2300 FOR A=1 TO 200 E APÓS A LINHA 2400 A INSTRUÇÃO DATA (COMO NO EXEMPLO REFERIDO NAS LINHAS 2400, 2410... 2450)."
2830 PRINT "O TIPO PODE SER «B» E «E», REFERENTES, RESPECTIVAMENTE, ÀS PALAVRAS BROCHADO E ENCADERNADO."
2840 PRINT "MIGUEL ALEXANDRE M. SERRÃO"
2850 PRINT "R. VILA DE BUBAQUE, N.º 5 — R/C"
2860 PRINT "ESQ."
2870 PRINT "1800 LISBOA"
2880 PRINT "JOÃO FILIPE ARAÚJO"
2890 PRINT "2390 NEXT A"
2900 PRINT "2400 DATA «Papillon», «Henri Charriere», «B», 1, 538"
2910 PRINT "2410 DATA «Peregrinação Interior», «António Alçada Baptista», «B», 2, 838"
2920 PRINT "2420 DATA «Os Nós e os Laços», «António Alçada Baptista», «B», 1, 285"
2930 PRINT "2430 DATA «Documentos Políticos», «António Alçada Baptista», «B», 1, 120"
2940 PRINT "2440 DATA «Germinal», «Emílio Zola», «B», 1, 344"
2950 PRINT "2450 DATA «O Nosso Agente em Havana», «Graham Greene», «B», 1, 334"
2960 PRINT "9190 DATA 33, 0, 253, 229, 33, 0, 250, 17, 0, 61, 14, 96, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 13, 32, 231, 225, 201"
2970 PRINT "9991 IF B=2 THEN PRINT «Não há mais nenhum livro sobre esse autor»; GOTO 9999"
2980 PRINT "9993 FOR A=1 TO 20: BEEP .01, — 5: NEXT A"
2990 PRINT "9999 PAUSE 0: GOTO 5"
3000 PRINT "NOTA: PARA A INTRODUÇÃO DE MAIS OBRAS NA AGENDA É SÓ MUDAR A LINHA 2300 (POR EXEMPLO PARA A INTRODUÇÃO DE 200 LIVROS-BASTA INTRODUIR NA LINHA 2300 FOR A=1 TO 200 E APÓS A LINHA 2400 A INSTRUÇÃO DATA (COMO NO EXEMPLO REFERIDO NAS LINHAS 2400, 2410... 2450)."
3010 PRINT "O TIPO PODE SER «B» E «E», REFERENTES, RESPECTIVAMENTE, ÀS PALAVRAS BROCHADO E ENCADERNADO."
3020 PRINT "MIGUEL ALEXANDRE M. SERRÃO"
3030 PRINT "R. VILA DE BUBAQUE, N.º 5 — R/C"
3040 PRINT "ESQ."
3050 PRINT "1800 LISBOA"
3060 PRINT "JOÃO FILIPE ARAÚJO"
3070 PRINT "2390 NEXT A"
3080 PRINT "2400 DATA «Papillon», «Henri Charriere», «B», 1, 538"
3090 PRINT "2410 DATA «Peregrinação Interior», «António Alçada Baptista», «B», 2, 838"
3100 PRINT "2420 DATA «Os Nós e os Laços», «António Alçada Baptista», «B», 1, 285"
3110 PRINT "2430 DATA «Documentos Políticos», «António Alçada Baptista», «B», 1, 120"
3120 PRINT "2440 DATA «Germinal», «Emílio Zola», «B», 1, 344"
3130 PRINT "2450 DATA «O Nosso Agente em Havana», «Graham Greene», «B», 1, 334"
3140 PRINT "9190 DATA 33, 0, 253, 229, 33, 0, 250, 17, 0, 61, 14, 96, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 13, 32, 231, 225, 201"
3150 PRINT "9991 IF B=2 THEN PRINT «Não há mais nenhum livro sobre esse autor»; GOTO 9999"
3160 PRINT "9993 FOR A=1 TO 20: BEEP .01, — 5: NEXT A"
3170 PRINT "9999 PAUSE 0: GOTO 5"
3180 PRINT "NOTA: PARA A INTRODUÇÃO DE MAIS OBRAS NA AGENDA É SÓ MUDAR A LINHA 2300 (POR EXEMPLO PARA A INTRODUÇÃO DE 200 LIVROS-BASTA INTRODUIR NA LINHA 2300 FOR A=1 TO 200 E APÓS A LINHA 2400 A INSTRUÇÃO DATA (COMO NO EXEMPLO REFERIDO NAS LINHAS 2400, 2410... 2450)."
3190 PRINT "O TIPO PODE SER «B» E «E», REFERENTES, RESPECTIVAMENTE, ÀS PALAVRAS BROCHADO E ENCADERNADO."
3200 PRINT "MIGUEL ALEXANDRE M. SERRÃO"
3210 PRINT "R. VILA DE BUBAQUE, N.º 5 — R/C"
3220 PRINT "ESQ."
3230 PRINT "1800 LISBOA"
3240 PRINT "JOÃO FILIPE ARAÚJO"
3250 PRINT "2390 NEXT A"
3260 PRINT "2400 DATA «Papillon», «Henri Charriere», «B», 1, 538"
3270 PRINT "2410 DATA «Peregrinação Interior», «António Alçada Baptista», «B», 2, 838"
3280 PRINT "2420 DATA «Os Nós e os Laços», «António Alçada Baptista», «B», 1, 285"
3290 PRINT "2430 DATA «Documentos Políticos», «António Alçada Baptista», «B», 1, 120"
3300 PRINT "2440 DATA «Germinal», «Emílio Zola», «B», 1, 344"
3310 PRINT "2450 DATA «O Nosso Agente em Havana», «Graham Greene», «B», 1, 334"
3320 PRINT "9190 DATA 33, 0, 253, 229, 33, 0, 250, 17, 0, 61, 14, 96, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 13, 32, 231, 225, 201"
3330 PRINT "9991 IF B=2 THEN PRINT «Não há mais nenhum livro sobre esse autor»; GOTO 9999"
3340 PRINT "9993 FOR A=1 TO 20: BEEP .01, — 5: NEXT A"
3350 PRINT "9999 PAUSE 0: GOTO 5"
3360 PRINT "NOTA: PARA A INTRODUÇÃO DE MAIS OBRAS NA AGENDA É SÓ MUDAR A LINHA 2300 (POR EXEMPLO PARA A INTRODUÇÃO DE 200 LIVROS-BASTA INTRODUIR NA LINHA 2300 FOR A=1 TO 200 E APÓS A LINHA 2400 A INSTRUÇÃO DATA (COMO NO EXEMPLO REFERIDO NAS LINHAS 2400, 2410... 2450)."
3370 PRINT "O TIPO PODE SER «B» E «E», REFERENTES, RESPECTIVAMENTE, ÀS PALAVRAS BROCHADO E ENCADERNADO."
3380 PRINT "MIGUEL ALEXANDRE M. SERRÃO"
3390 PRINT "R. VILA DE BUBAQUE, N.º 5 — R/C"
3400 PRINT "ESQ."
3410 PRINT "1800 LISBOA"
3420 PRINT "JOÃO FILIPE ARAÚJO"
3430 PRINT "2390 NEXT A"
3440 PRINT "2400 DATA «Papillon», «Henri Charriere», «B», 1, 538"
3450 PRINT "2410 DATA «Peregrinação Interior», «António Alçada Baptista», «B», 2, 838"
3460 PRINT "2420 DATA «Os Nós e os Laços», «António Alçada Baptista», «B», 1, 285"
3470 PRINT "2430 DATA «Documentos Políticos», «António Alçada Baptista», «B», 1, 120"
3480 PRINT "2440 DATA «Germinal», «Emílio Zola», «B», 1, 344"
3490 PRINT "2450 DATA «O Nosso Agente em Havana», «Graham Greene», «B», 1, 334"
3500 PRINT "9190 DATA 33, 0, 253, 229, 33, 0, 250, 17, 0, 61, 14, 96, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 6, 4, 26, 119, 35, 119, 35, 19, 16, 248, 227, 13, 32, 231, 225, 201"
3510 PRINT "9991 IF B=2 THEN PRINT «Não há mais nenhum livro sobre esse autor»; GOTO 9999"
3520 PRINT "9993 FOR A=1 TO 20: BEEP .01, — 5: NEXT A"
3530 PRINT "9999 PAUSE 0: GOTO 5"
3540 PRINT "NOTA: PARA A INTRODUÇÃO DE MAIS OBRAS NA AGENDA É SÓ MUDAR A LINHA 2300 (POR EXEMPLO PARA A INTRODUÇÃO DE 200 LIVROS-BASTA INTRODUIR NA LINHA 2300 FOR A=1 TO 200 E APÓS A LINHA 2400 A INSTRUÇÃO DATA (COMO NO EXEMPLO REFERIDO NAS LINHAS 2400, 2410... 2450)."
3550 PRINT "O TIPO PODE SER «B» E «E», REFERENTES, RESPECTIVAMENTE, ÀS PALAVRAS BROCHADO E ENCADERNADO."
3560 PRINT "MIGUEL ALEXANDRE M. SERRÃO"
3570 PRINT "R. VILA DE BUBAQUE, N.º 5 — R/C"
3580 PRINT "ESQ."
3590 PRINT "1800 LISBOA"
3600 PRINT "JOÃO FILIPE ARAÚJO"
3610 PRINT "2390 NEXT A"
3620 PRINT "2400 DATA «Papillon», «Henri Charriere», «B», 1, 538"
3630 PRINT "2410 DATA «Peregrinação Interior», «António Alçada Baptista», «B», 2, 838"
3640 PRINT "2420 DATA «Os Nós e os Laços», «António Alçada Baptista», «B», 1, 285"
3650 PRINT "2430 DATA «Documentos Políticos», «António Alçada Baptista», «B», 1, 120"
3660 PRINT "2440 DATA «Germinal», «Emílio Zola», «B», 1,
```

# VALORIZE

A SUA  
COMPRA



## AKAI

Hi-Fi & Video.

Uma **GARANTIA**  
de **FUTURO!**

Os sistemas de alta fidelidade e os video-gravadores AKAI são garantidos por dois anos. Verifique o certificado de garantia emitido pela Galsom, distribuidor exclusivo, autorizado pela AKAI. Porquê correr riscos inúteis? Valorize a sua compra.



R. António Saúde, 7-A  
1500 LISBOA

**GALSOM**

Telefs. 74 04 05 - 74 12 81  
Telex: 64375 Galsom P

# 24<sup>a</sup> hora

## Docemania de rádio

diariamente na onda média nacional  
23.00 às 02.00 da



**Rádio Comercial**

produção João Martins



Coordenado pelo dr. Leonel Varandas Valbom, responsável pelo Grupo de Trabalho de Informática na Educação Musical do pólo do Minho do Projecto Minerva, decorreu, ali, recentemente um curso sobre Computadores na Educação Musical, destinado a professores daquela disciplina.

Os 12 participantes representavam várias Escolas Preparatórias (Braga, Taipas, Celorico de Basto e Ponte da Barca), Escolas Superiores de Educação do Porto e de Viana do Castelo e o CIFOP de Braga. O curso seguiu um programa de actividades fundamentalmente prático, disponível para o efeito de quatro computadores e restante equipamento apropriado, tendo decorrido nas novas instalações do Projecto Minerva na Vivenda Saimiro — Estrada Nova de Gualtar.

Este curso, que fez parte de um conjunto de cursos de Formação em Novas Tecnologias da Informação para professores, inseriu-se numa investigação em curso, no Projecto Minerva, para a utilização do computador na sala de Educação Musical.

O Projecto Minerva visa dinamizar a introdução da Informática e das Novas Tecnologias da Informação como meios auxiliares de ensino, lançar Centros Escolares de Informática nas escolas, e promover a formação de professores e o equipamento de várias escolas, entre outros objectivos.

No passado mês de Dezembro o grupo empresarial DATINFOR reuniu-se com a imprensa no sentido de relatar as suas actividades desde a fundação em 1978. Ali foi revelada a criação do prémio WANG para a Imprensa. Este prémio será concedido a autores de artigos sobre as novas tecnologias e abrange as publicações da especialidade, sendo a verba a atribuir de 1 000 000\$00. Esta iniciativa conta com a colaboração da Associação Portuguesa de Informática.

A firma norte-americana Texas Instrument (TI) apresentou em Nova Iorque o primeiro microprocessador especialmente concebido para aplicações em Inteligência artificial.

O microprocessador tem uma capacidade de 32 bits, e o circuito integrado, com uma superfície de um centímetro quadrado, contém 553 685 transistores, afirmou um responsável da TI no âmbito da conferência internacional sobre circuitos integrados (International Solid State Circuits Conference).

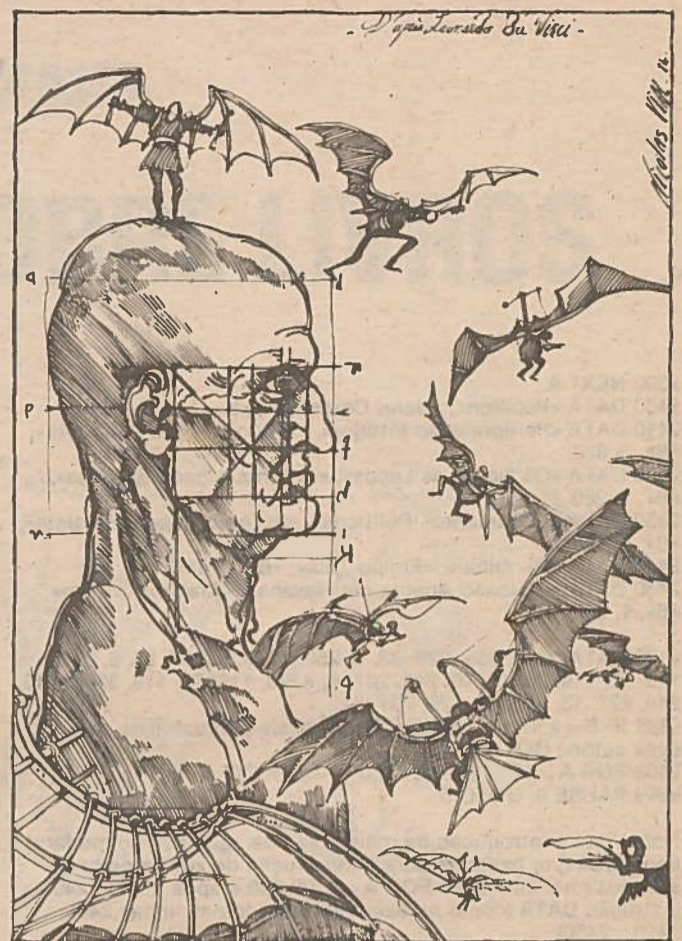
De acordo com a TI, trata-se do mais denso microprocessador jamais desenvolvido, devendo permitir realizar programas de inteligência artificial de uma forma mais eficaz do que os outros microprocessadores com utilizações múltiplas.

O novo microprocessador que poderá ter aplicações militares foi concebido e desenvolvido nos termos de um contrato com o governo norte-americano. No decurso da mesma conferência, a IBM, o primeiro grupo informático mundial, apresentou um novo chip com uma capacidade de memória quatro vezes mais potente do que os actualmente existentes.

O Núcleo de Informática da Escola Secundária da Parede vai realizar este ano pela quarta vez as Jornadas do Computador Educativo, que terão lugar na semana de 9 a 14 de Março.

Tais jornadas comportam uma exposição de material informático e sessões paralelas subordinadas ao tema «O Computador na Educação».

Estarão presentes várias empresas do ramo, e foram já convidadas diversas personalidades ligadas ao meio educativo e informático.



## UMA BASE DE DADOS PARA JORNALISTAS, ESCRITORES E INVESTIGADORES

Doze mil documentos estão reunidos numa Base de Dados que o Rui Manuel de Matos Roberto Ramos, utilizando o Spectrum, organizou com muita dedicação e zelo profissional. Esta Base de Dados, a que o «Micro7» se refere, em primeira mão, constitui um instrumento extremamente útil para jornalistas, estudantes, escritores e investigadores. E mais: os documentos que o Rui Ramos possui, bem como os processos documentalísticos utilizados, poderão servir de suporte para o arranque de uma poderosa Base de Dados de Actualidades. Não foi fácil o trabalho do Rui Ramos, o qual consumiu 13 anos a reunir material noticioso e documental recorrendo a fontes como «O Jornal», «Expresso», «Diário de Notícias», «A Capital», «Diário de Lisboa», «Tempo», o «ex-Jornal Novo», a «Provincia de Angola», o «Jornal de Angola», «Diário de Luanda», Revista «Notícia de Angola», «Vida Mundial», etc. Através do Spectrum 48K, acoplado ao sistema FDD 3000 da Timex, Rui Ramos concebeu todo um processo documentalístico, integrado a indexação temática coordenada, a catalogação e a

possibilidade de se obter frases significativas para cada documento.

A actualização desta base de dados obrigará a utilizar outros recursos, pois a memória RAM é pequena. Os programas poderiam assim ser convertidos para um computador de maior capacidade.

A Base de Dados de Actualidades (BDACT) esteve presente no pavilhão da Lima Mayer, na Fileme de 86. O objectivo naturalmente foi a comercialização da BDACT como package, formada por microfichas dos documentos e pelos programas para computador.

Eis alguns dos temas que se poderão obter através desta base cuja comercialização está a ser feita pela Lima Mayer: Biografias — (personagens que se evidenciaram nas áreas política, militar ciências e letras); Geografia — descrição de países (geografia física, humana e económica); emigração e comunidades portuguesas no Mundo descobertas arqueológicas (Portugal e outros países do Mundo); Economia — (crise em Portugal e no Mundo); e Descolonização — (processo de independência, movimentos de libertação dos países de expressão oficial portuguesa).

### ASSISTÊNCIA TÉCNICA 24 HORAS.



JOYSTICKS  
AMSTRAD  
ATARI  
O.L.  
INTERFACES  
COMMODORE  
TIMEX 2045  
IMPRESSORAS  
GRAVADORES  
TIMEX 2058  
SPECTRUM  
MONITORES

**MELO**  
INFORMÁTICA

Rua Gonçalves Crespo, 18 - 1100 - Lisboa - Telef. 52 56 69

livraria  
**o jornal**

**COIMBRA**  
CENTRO COMERCIAL  
GIRASSOLUM

Av. João Deus Ramos, 146

# COMPRA - VENDE - TROCA - DÁ



■ Desejo comprar jogos, instruções para todos, discos, mapas e pokes; troco também jogos para o ZX Spectrum. Escrevam: Salvaterra de Magos 2120. Paulo Morais. Telef. 54827.

■ Vendo microcomputador Sony MSX 84K + Floppy Disk Drive 3,5" joystick + Expansão 64K + 2 cartidges de jogos + base de dados. Tudo novo e impecável por 50 000\$00.

■ Vendo impressora 80 colunas Philips VW-0020 (MSX) por 9000\$00. João Paulo Saragoça. Rua Soeiro Ferreira Gomes, Lt. C25, 3-A. 2800 Miratejo.

■ Vendo cassette com 2 jogos — 125\$00, 4 — 160\$00, 6 — 200\$00, 12 — 400\$00. Ofereço pokes na compra de jogos. Mandem um selo ao pedirem a lista. Telefonar depois 14h. André Enes de Oliveira, Bairro da Calçada dos Mestres, R.º 6, n.º 3, 1000 Lisboa.

■ Vendo: MicroSe7es, todos os números; sistema Atari 130XE + 1050 + 1029 + diversos, bom estado, bom preço, c/ garantia. Ferrer, (01)740795 ou (066)82022.

■ Vendemos jogos para ZX Spectrum/TC 2048 entre 30 000 a 40 000 (sem cassette incluída); e 15 jogos p/ r 500\$00 sem cassette incluída e com cassette 700\$00; na compra desses jogos oferecemos 2. Também estamos interessados na venda de copiadores a 50\$00 cada (temos cerca de 8 copiadores, vendemos todos por 300\$00). Enviar selo para pedir lista: João Carlos, Rua Salvador Correia de Sá, n.º 17, 3.º Dt.º — 2830 Barreiro.

■ Vendo jogos para Spectrum a 80\$00 2 (dois) jogos com cassettes grátis. Tenho todos os jogos recentemente comercializados em Portugal. Na resposta mandem selo. Nuno Miguel da Conceição V. A. Cunha. Rua Armindo de Almeida n.º 34, 1.º A. 2830 Barreiro.

■ Vendem-se C7'S 48/128K para ZX Spectrum a 25\$00 cada, dois programas com C7 incluída e 4 jogos 120\$00. Mínimo quatro

programas. Enviamos à cobrança. Softmira de Viseu, Bairro de Santa Eugénia, lote 10 r/c Esq.º — 3500 Viseu. Enviar selo para resposta.

■ Vende-se Curso Basic p/ Spectrum (3 dosiers) + 10 revistas «Your Spectrum» + 35 jogos + 2 livros no valor de 17 contos por 9 contos. Vitor M. D. Fonseca. Av. Aljubarrota, 34, 2.º Dt.º, 2700 Amadora.

■ Vendo gravador Sanyo, em muito bom estado, por 3900\$00. Quem estiver interessado contactar com Pedro Miguel, Rua dos Girassóis, n.º 78, 2.º Dt.º. Telefone 2310497 — 2870 Montijo.

■ «Troco jogos para o Spectrum. Mandem listas. Jorge Fonseca. Rua Luis Pastor de Macedo, lote 33-3.º — 1700 Lisboa».

■ Vendo ZX Spectrum 48K, gravador Computone, Interface Joy 2 (com botão de Reset e garantia), Joystick Gunshot e ainda mais de 650 jogos (incluindo as últimas novidades). Programas profissionais, de linguagem, educacionais, copiadores. Tudo em perfeito estado, por apenas 28 000\$00. Diniz Lopes, Qt. da Areia, lote 16, r/c Dt.º, Fogueteiro, 2840 Seixal, tel. 2244693.

■ Compro copiador que funcione com todos os jogos do mercado. Quem estiver interessado envie condições de compra e preço o mais rápido possível para: Afonso Cláudio Infante, Av. General Humberto Delgado, Bloco 2 — Prédio Chavillar — 2.º letra D — 2560 Torres Vedras.

■ Vendo: Spectrum — Qualquer jogo existente no mercado nacional em Diskette. Versões com Pokes de qualquer jogo (só em Diskette). Commodore 64 — Qualquer jogo existente no mercado nacional em Diskette. Também faço qualquer tipo de programações, incluindo modificações em programas utilitários. Escrever enviando selo para: Bruno Taborda, R. Dr. Pereira Bernardes, n.º 3-4, Dt.º — 1500 Lisboa.

■ Ofereço cada jogo para o ZX Spectrum por 50\$00. Tenho

as últimas novidades. Cassette e porte de correio grátis. Paulo Vaz — R. Ant.º de Vasconcelos, 119 — 3000 Coimbra. Mandem selo.

■ Vendo TS-1000 com Extensão 16K tudo completo por 6000\$00. Tratar com: Gonçalo Lemos. R. Antero de Quental, 225-1.º — 3000 Coimbra.

■ Vimos, por este meio, felicitar toda a equipa do «M7» pelo excelente trabalho em prol dos «Spectristas». Somos um microclube recente, criado por jovens estudantes. Temos imensos pokes, mapas, programas para o Spectrum e compatíveis e estamos ainda a tentar elaborar uma publicação mensal. Temos novidades todas as semanas (as últimas). Todos os programas são gravados com copiadores. Gostava que publicassem o seguinte anúncio: GRAPHICS MICROCLUBE TEMOS PROGRAMA P/ SPECTRUM E COMPATI. ÚLTIMAS NOVIDADES, SEMANAIS, MAPAS, ROTINAS, ETC. R. BOMBEIROS VOLUNTÁRIOS, N.º 51-2.º DT.º — 2675 ODIVELAS — TELEF. 9812114 (19 AS 20H). BONS PREÇOS. Para despedida vamos anunciar alguns pokes para se lembrarem de nós (devoradores do «M7»). URIDIUM 31308, 182 (V. Inf.); AVENGER 41619,24 (Energ. Inf.); COBRA 36515,183 (V. Inf.).

■ José Manuel Lima (Viseu?); Diogo Manuel Antunes. Domingos (Linda-a-Velha?) Contactem para Jorge Manuel da Silva — Av. Sacadura Cabral, 5-1.º Esq. — Telef. 4934716 — 2700 Amadora.

■ Troco e vendo jogos para o Spectrum a 45\$00 cada, assim como muitos Copiadores. Mário Rui — Tel. 705501. Av. Gomes Pereira, 104-4.º Dt.º — Lisboa.

■ Somos filiados na National Software Library e na Midland Computer Library. Possuímos sempre as últimas novidades. Possuímos também jogos para o Commodore a 200\$00 e para o Spectrum 2 jogos 150\$00. Temos também Mapas e Pokes para Vidas infinitas da últimas novidades. Urb. da Arroja, Lote 68 — 5.º Esq.º — 2675 Odivelas.

■ Compro: Computador Commodore 64K + Gravador + Software. Bom estado. Tel. 9234659.

■ Vendo (35\$00 a 50\$00) ou troco jogos para o ZX Spectrum. Os portes de correio são grátis. Faço as encomendas com bastante rapidez. Contactar para: João António Bento da S. Valverde. Rua Prof. Alves de Brito, 42. Pousos. 2400 Leiria.

■ Troco (enviem listas) e vendo (enviem selo p/ resp.) jogos p/ 48k. Cada 3 jogos 100\$00. Muitas novidades num total de 800 jogos. Contactar Luis Manuel, R. Vale 145 Qt.º Fanqueiro — 2840 Seixal.

■ Vendo sistema de Floppy Disks Drives da Timex (FDD 3000), computador TC 2068, impressora TS 2040, 2 «Tês», 3 diskettes. Como novo. Vendo tudo, completo ou separado, ou troco por Amstrad PC 1512 novo. Agradeço resposta urgente. Preço a combinar. Joaquim José L. Casiro, R. António Matos Costa, n.º 28, S. Romão — 7160 V. Viçosa, ou telef. (61)96174 a partir das 18h.

■ Vendo jogos para o 48 K. Cada jogo a 50\$00. Tenho as últimas novidades existentes ao



mercado: Bomb Jack II, Super Soccer, Silent Service, Artisi II. Enviar selo para Quico, R. Combatentes, 100-3.º Esq. — 3000 Coimbra.

■ A todos os possuidores do Amstrad PC 1512 ou qualquer outro IBM compatível. Contactem-me para a troca de programas (jogos também). Tenho programas muito conhecidos no mercado. Também vendo. Escrever para Nuno — Rua da Bocallara, n.º 41-2.º Esq.º — 2615 Alverca.

■ Vendemos jogos para o 48k a 50\$00. Mínimo 2 jogos, a partir de 5 jogos 1 grátis, a partir de 10 jogos cassette grátis. O preço das cassettes virgens é o seguinte: 15 minutos, 65\$00; 20 minutos, 70\$00; e 30 minutos, 80\$00. Últimas novidades: Goo-nies; Terra Cresta; 1942; Nofseratu; Academy; Scalextric e Futbol of the Year! etc. Rua B n.º 53-2.º Dt.º Monte Caparica — Serrado. Telefones: 2953596-2953814.

■ Atari 800/XL-130/XE — Programas Utilitários, Prog. e Jogos. Peça catálogo para: Carlos Alberto de Sousa Gonçalves. Caç. Agostinho de Carvalho, 11, 2.º, direito — 1100 Lisboa.

■ Gravo jogos Spectrum 48 K 30\$00 cada, possuo últimas novidades tais como: Cobra, Avenger, Tarzan, Scooby Doo, Fairlight II, Video Poker e muitos mais. Envie selo para resposta para Sinclair Games, R. Girassóis, lote 4, r/c esquerdo — 2870 Montijo.

■ Se é o José Manuel M. Sá, de Queluz, é favor enviar morada completa, para poder receber a lista de programas de MC Data. Rua Luis de Camões, 20, 1.º, esquerdo — 2490 V.N. Ourém.

Como podem ver, pelo conteúdo, quis comunicar com o José M.M. Sá, para que possa receber lista de programas. Depois de ter dado voltas à cabeça, lembrei-me do «MicroSe7e» como meio de comunicação. Luis Catarino.

■ Troco programas para Spectrum. Envie as vossas listas para: Luis Catarino — R. Luis

Camões, 20, 1.º, esquerdo — 2490 V.N. Ourém.

Também vendo conjunto de 8 bons copiadores + instruções por 500\$00 sendo o pagamento feito à cobrança ou por cheque.

■ Vende-se ZX Spectrum/TC-2048 ao preço de 30\$00 a 40\$00 (sem cassette incluída). Também vendo copiadores a 50\$00 cada (tenho cerca de 8 copiadores, vendo todos por 300\$00). Enviar selo de 25\$00 para receber a lista. João Carlos, Rua Salvador Correia de Sá, 17, 3.º, direito — 2830 Barreiro.

■ Vendo jogos para o ZX Spectrum/TC-2048 entre 30\$00 e 40\$00. E ofereço mais 2 jogos (sem cassette incluída). Mandar selo de 25\$00 para pedir lista. Enviar para Maria Dulce Sobral Lopes Ferreira, Rua Salvador Correia de Sá, 17, 3.º, direito — 2830 Barreiro.

■ Vende-se ZX Spectrum + Joystick + Interface + 200 jogos + revistas + 4 livros, tudo por 28 contos ou separado. Contactar: Vitor Manuel D. Fonseca, Av. Aljubarrota, 34, 2.º, direito — 2700 Amadora.

■ Vendo jogos para o ZX Spectrum. 1 jogo 75\$00. Muitas novidades de Inglaterra. «Ikari Warriors», «Master of Universe», etc. Henrique Miguel, R. António de Vasconcelos, 51, 1.º — 3000 Coimbra.

■ Vendo cassetes com 2 jogos — 130\$00, com 4 jogos — 190\$00. Em encomendas superiores a 4 jogos oferecemos 100 Pokes. A cassette é oferecida. Telefonar depois das 14h. André Enes de Oliveira, Bairro da Calç. dos Mestres, R.º 6, n.º 3 — 1000 Lisboa. Tbl. 656644.

■ Vendem-se jogos com ou sem vidas infinitas e/ou outros truques. Enviar selo para resposta. ZX Clube, Apartado 2054 — 3000 Coimbra.

■ Vendo barato ou troco por Light Pen. Um Slow Motion da marca SH Electronics em estado novo. Aos interessados: contactar José Manuel, Rua do Pedregão, 75, r/c — 2580 Alenquer.

## M.F.L. — IMPOR-EXPORT E DISTRIBUIÇÃO

### Spectrum Center/Supermercado de Informática

Rua Luis de Camões, 35-B — 1300 LISBOA

Telefones: 64 55 28/63 78 64 — Fax: 01-641910 — Telex: 14017 DATAMP P

#### COMPUTADORES

• SINCLAIR  
Sinclair ZX Spectrum 48 K ..... ☎  
Sinclair ZX Spectrum + 128 K ..... »  
Sinclair QL ..... »  
Sinclair ZX Spectrum + 2 ..... »

• ATARI  
520 STF ..... ☎  
1020 STF ..... »

• COMMODORE  
64 ..... ☎  
128 D ..... »  
Amiga ..... »

• AMSTRAD  
PCW 8512 ..... ☎  
PC 1512 DD ..... »  
PC 1512 HD 20 ..... »  
PC 1512 HD 30 ..... »

#### IMPRESSORAS

Citizen ..... ☎  
Epson ..... »  
Seikosha ..... »  
Panasonic ..... »  
Amstrad ..... »

#### HARD-DISKS

BASF 20 MB/40 MB ..... ☎  
NEC 20 MB/30 MB ..... »  
Olivetti 20 MB ..... »  
Seagate 20 MB/30 MB ..... »

#### TAPE STREAMER

Interno 10/20/40 MB ..... ☎  
Externo até 125 MB ..... »

#### HARD CARDS

10 MB — Dysan ..... ☎  
20 MB — Tan DoM ..... »  
30 MB — Mini Scribe ..... »

#### TIMEX

TC — 2048 ..... ☎  
TC — 2068 ..... »  
TC — 3256 (Novo!) ..... »

#### CONSUMÍVEIS

##### • DISKETTES

Amsoft 3" CF2  
Panasonic 3" CF2  
Maxel 3" CF2  
Amsoft 3" CF200  
Fuji 3,5"  
BASF 3,5"  
Fuji 5,25"  
BASF 5,25"  
Dysan 5,25"  
SKC 5,25"  
Unican 5,25"  
Fuji 8"  
BASF 8"

##### • CAIXAS P/ARQUIVO

3" — 10/20  
3,5" — 35  
5,25" — 15/30/80

##### • PAPEL IMPRESSORA

Branco  
Zebrado  
Vários formatos

##### • FITAS E CÁSSETES P/ IMPRES.

E MÁQ. ESCREVER  
Epson  
Brother  
Seikosha  
Panasonic

##### • INTERFACES

• CABOS DE LIGAÇÃO

##### • MODEMS

★ Com descontos p/ quantidades  
★ Exija eficiência  
★ Exija a garantia Maihus

### CAMPANHA DA PÁSCOA

SINCLAIR ZX SPECTRUM + 128 K

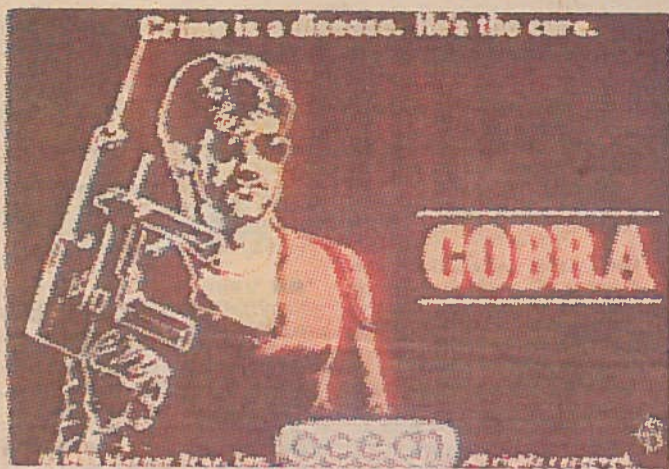
C/ monitor • C/ gravador

Apenas por...!? CONSULTE-NOS

# Todas as tardes



# O seu JORNAL



COBRA



TERRA CRESTA



NOSFERATUS - THE VAMPIRE



SCOOBY DOO

**THANATOS**

— Jogo de acção — estratégia para o ZX Spectrum

O leitor assume neste jogo o papel de THANATOS (morte em grego), o Destruidor, um terrível dragão que irá tentar salvar a sua amada EROS (amor em grego), uma feiticeira boa, raptada pelo Lorde do Mundo Subterrâneo. Terá uma difícil missão, pois tem que lutar contra homens que lhe atirarão setas, destruir as aldeias onde vivem, libertando-se do ataque de seres alados que mais nos parecem abelhas gigantes. Chegado ao castelo do raptor terá de lutar contra ele e, como é lógico, vencê-lo, obtendo por isso a libertação de Eros. Também terá de ajudar na recolha de todos os poderes mágicos, de Eros, que se encontram espalhados pelo castelo e por outros nas redondezas.

A nossa arma defensiva é o fogo que o nosso simpático amigo deita pela boca. Um jogo com excelentes gráficos e de bastante difícil resolução, mas com um dragão a mover-se com suavidade, beleza e simpatia. Se gosta do género não o perca. Tem oito níveis de dificuldade e poderá manejá-lo com Joystick ou defendido as teclas do computador.

Cassete cedida pela Triudus



GALVAN



STREET HAWK



SPACE HARRIER



SHAO LIN'S ROAD



LIGHT FORCE



TOP GUN

	★ ★ ★	★ ★ ★	■	■ ■
1	3	2	Cobra	Spectrum 48K
2	—	1	Terra Cresta	Spectrum 48K
3	—	1	Nosferatus - The Vampire	Spectrum 48K
4	—	1	Scooby doo in the Castle of Mystery	Spectrum 48K
5	9	2	Galvan	Spectrum 48K
6	1	2	Street Hawk	Spectrum 48K
7	—	1	Space Harrier	Spectrum 48K
8	2	2	Shao Lin's Road	Spectrum 48K
9	—	1	Light Force	Spectrum 48K
10	—	1	Top Gun	Spectrum 48K

5 de Fevereiro a 4 de Março

# AMSTRAD SINCLAIR + 2

Para além  
de tudo o mais  
a diferença está na QUALIDADE



EXIGA A GARANTIA  
AMSÓNICA / TRIUDUS

Distribuidor oficial e exclusivo

**TRIUDUS**

R. António Pedro, 76-2.º Tel. 563745/523178

**TEM COMPUTADOR?**

Então isto interessa-lhe:

- Reparámos em 15 minutos o seu computador.
- 20% de desconto a estudantes e cartão jovem.
- Aceitamos reparações pelo correio.
- Damos preços pelo telefone.



R. Portugal Durrão, 14-A — 1600 LISBOA — Tels. 77 53 08 / 77 83 49  
ou via CTT TECNOSUPRA — Apart. 5447 — 1709 LISBOA CODEX

**SOFTWARE**  
EM ANÁLISE

**NOSFERATUS - THE VAMPIRE**

A história não é original pois baseia-se no filme com o mesmo nome. Temos de matar Nosferatu antes que ele consiga dominar a cidade que se encontra perto do seu castelo. Um inocente vendedor de propriedades, Jonathan Harker, desconhecendo a identidade do seu cliente, arranja-lhe casa na vizinha cidade de Wismar. Apercebendo-se, tardiamente, que acabara de ter feito um negócio com o vampiro Nosferatu, Harker vai ao castelo deste tentar encontrar o título de propriedade para evitar a venda.

Só que o seu cliente já desapareceu e ele encontra-se só e perdido no castelo. Como é de imaginar o que se pretende é fazer com que o desesperado vendedor consiga fugir do castelo, se possível com o documento, e assim avisar a população do perigo que corre. Para esta tarefa terá de se socorrer de inúmeros objectos que vai encontrando. Como de costume, preste atenção a todos os objectos que encontra e tente descobrir-lhe utilidade.

Ir construindo um mapa também pode ser de grande ajuda. Um castelo de vampiros, como deve calcular, tem inúmeros seres esquisitos que deve evitar. Quando sair do castelo não é necessário levar o título de propriedade, mas se o conseguir terá uma segunda parte mais fácil. Agora a acção passa-se em Wismar e controlamos três dos seus habitantes: Jonathan Harker, já nosso conhecido; Lucy, a sua mulher, e Van Helsing (isto, usando as teclas de um a três), e vai ser pela acção combinada dos três que o



vampiro vai ser atraído ao quarto de Lucy. Os habitantes são agora potenciais inimigos porque Nosferatu os transformou também em vampiros. A terceira parte passa-se no quarto de Lucy e esta, por todos os meios, tem de impedi-lo de sair antes do

nascer do sol. Como sabem as pessoas que apreciam este género de filmes, a melhor maneira de matar um vampiro é com uma estaca de madeira certa ao coração. Dai que terá de arranjá-la com a ajuda de um machado.

Há todavia outros objectos que põem os vampiros em pânico como sejam espelhos e crucifixos. Na segunda parte, ainda, os dois homens, com receio que do encontro de Lucy com Nosferatu aconteça o pior para esta, vão tentar evitar o encontro, pelo que ela terá de arranjar maneira de os afastar.

**Apreciação do «MicroSe7e»:** Jogo extremamente bem concebido, graficamente do melhor que tem aparecido, indo os autores a vários pormenores das salas, o que é de realçar. A comprar, sem reservas.

João Moura

**FICHA**

Nome: NOSFERATUS - THE VAMPIRE  
Computador: ZX Spectrum 48 K  
Autor: Design Design  
Firma produtora: Piranha  
Tipo: Acção/Aventura

**MODO DE JOGAR**

As teclas são definíveis; há as opções normais para «joystick», se quiser pode desligar a música de fundo e gravar a sua posição actual no jogo para mais tarde recomeçar.

